REVISTA MENSUAL DE CRÍTICA E INFORMACIÓN DE LA HISTORIETA · MAYO 2004

TRAMA

36

Entrevistamos a Craig Thompson

ESPECIAL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA 2004

ELEKTRA cómic, en el 75 aniversario de TINTIN, presenta
TIMTIM
EN EL PAIS DE
NUNCA JAMAS
Comic Elektra
S. BERNARDO, 20 - 28015 MADRID
91 5213975
Rami Rez 04
APRÉS

sumario

Entrevista a Craig Thompson	04
Noticias	12
Avance editorial: No te quiero, pero...	23
Previews	27
Reseñas	36
Checklist	62
Vidas Ejemplares	66
Retractilados	67

editorial

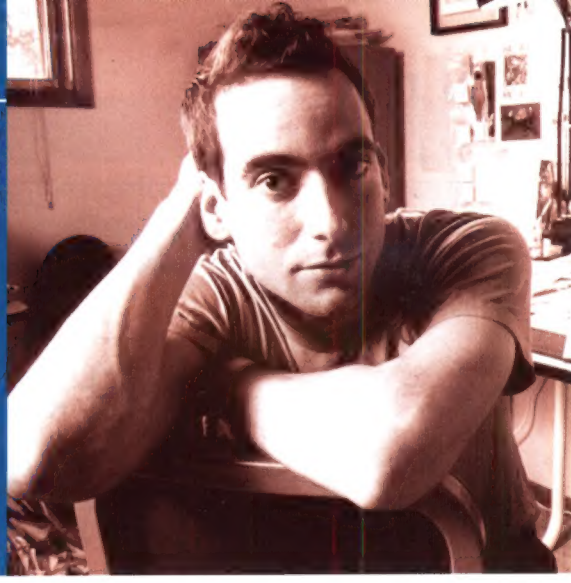
Una rápida primera selección de novedades del mes:

Caminando por las colinas de arena, De ballenas y pulgas, No te quiero pero..., El Vecino, Blankets, Siempre la misma historia, El faro, Residuos, Taxista, Los Profesionales, Maison Ikkoku, Libertadores, Absurdus Delirium, Kaput Zosky, Blanco Humano: Montaje Final, Hero, Escalera de Vecinos, El Borbah, Mirror Window, La Peor Banda del Mundo 4, Mutts 3, Orn Dos Espadas, Un Juego de ti, La Juventud de Corto Maltés, El Señor Jean 3, La Mazmorra Amanecer: Una Juventud que se Escapa, Las heresiacas, Las 7 Vidas del Gavilán, La Frontera Invisible, Heavy Liquid, Slaine, Los archivos de Spirit 4, Jimmy Corrigan, El Mediador, X-Statics, Moléculas Inestables, Sleeper, Clásicos Bélicos de la EC, La Guerra de Alan, Jack Staff, Pampa 2, Anatomía de una historieta, Yendo a buscar...

Y TOS, NSLM, Dos Veces Breve...

¿Estamos locos?

TRAMA #36 (Mayo 2004) · Director: Fernando Tarancón. Subdirector: Koldo Azpitarte. Producción: Jesús Serrano. Noticias España y Noticias USA: Koldo Azpitarte. Noticias Europa: Ricardo López, Laureano Domínguez. Noticias Maga & Anime: Ken Niimura. Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Iñaki Gutiérrez, Juan Manuel Díaz de Guereñu. Colaboradores: Eduardo García Sánchez, Jesús Jiménez Pelayo. Studio Titanic: Alex San Vicente. Vidas Ejemplares: García, Gómez, Rico. Retractilados: Bernardo Vergara. Correctora: Soraya Pollo. Portada: Ilustración de Craig Thompson para Blankets (color de Manuel Bartual). Diseño y maquetación: Manuel Bartual. Edita: ASTIBERRI S.L. Apdo 485. 48080 Bilbao. E-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984. Fax: 944 157 384. www.astiberri.com. Printed in Spain/Impreso en España. Depósito legal: BI 44/01. Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo. Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas.



Craig Thompson

Capturando emociones

Craig Thompson ha sorprendido a todos al obtener el reconocimiento de la crítica y del público con su segundo trabajo: Blankets, reconocimiento reflejado en unas ventas que han superado los 20.000 ejemplares en los USA, algo sorprendente para un tomo de cerca de 600 páginas en blanco y negro editado por una pequeña editorial independiente americana. Ahora que Astiberri se lanza a la publicación de la obra, aprovechamos para conversar con este joven autor sobre su obra y sobre él mismo, porque no hay duda de que este es un claro ejemplo de hasta qué punto las fronteras entre la vida del autor y la ficción se diluyen. Por Raúl Sastre

Tengo entendido que trabajas como diseñador por cuenta propia. ¿Puedes hablar al público español sobre tu carrera en este campo? ¿Cómo empezaste? ¿Qué trabajos has hecho?

En realidad, he trabajado principalmente como ilustrador por cuenta propia. Mi último trabajo a jornada completa fue como diseñador gráfico. Trabajé en un periódico, luego en una empresa de publicidad, y por último en Dark Horse comics diseñando logos, libros, las cajas de los muñequitos, etc... Acabé desarrollando una tendinitis debido a que trabajaba todo el día delante de un ordenador y dibujaba mis cómics por la noche. Al final, tuve que dimitir del trabajo en Dark Horse y dejar de dibujar completamente durante tres meses. Después de recuperarme, empecé a trabajar otra vez haciendo de vez en cuando trabajos de ilustración - para periódicos y revistas para niños y antologías de cómics -. La verdad es que he tenido la suficiente suerte como para ganarme la vida (aunque no es que sea rico precisamente), y no volver nunca a tener un trabajo a jornada completa. Durante los cinco últimos años, mi principal jefe ha sido la revista NICKELODEON que publica un inserto de cómics para niños en cada número. Mi website (www.dootdootgarden.com) también presenta un pequeño muestrario de mis diversos trabajos de ilustración.

Ya que hablas de tus empleos anteriores. Creo que llegaste a trabajar en varios trabajos-basura antes de llegar a la ilustra-

ción. ¿Qué nos puedes contar de ese período de tu vida? ¿Cómo te sentías?

Primero trabajé como repartidor en un periódico. Yo conducía una furgoneta de reparto enorme y repartía periódicos atrasados. En la central había un tablón de anuncios enorme en el que a menudo dibujaba cosas, y, de algún modo, eso me llevó a que me promocionaran al departamento de diseño, en donde aprendí los programas de ordenador básicos de diseño y a recortar anuncios y clasificados. Esto sucedió cuando todavía vivía con mis padres. Poco después, me mudé a Milwaukee y lo único que pude encontrar allí fue una serie de trabajos asquerosos. Trabajé en una tienda de bocadillos haciendo sandwiches por el día y telemarketing - llamando por teléfono - por las noches. Al mediodía, tenía un par de horas libres en las cuales garabateaba en mis cuadernos de bocetos. Después me mudé a Portland, Oregon, primero trabajé en la sección de ferretería de un supermercado y luego como almacenero preparando cajas de CDs en un almacén de distribución de música. Durante todo este tiempo, me sentía fatal, pero nunca llegué a aceptar que esos trabajos me definieran como persona. Mientras rellenaba baldas o hacía llamadas telefónicas o untaba bocadillos con queso, siempre me decía a mí mismo que yo era un dibujante.

Hablemos entonces de cómo empezaste a tu carrera de dibujante. Como muchos autores independientes americanos empezaste dibujando minicomics. ¿Qué tipo de historias contabas en esas historietas primerizas?

Eran historias que dibujaba como regalos para mis amigos, a menudo trataban sobre temas dulces e íntimos o consistían sencillamente en humor de brocha gorda. Siempre le daba a alguien el dibujo original como regalo, aunque antes fotocopiaba las páginas para enviarlas por correo a los amigos como si fueran postales de regalo. Chunky Rice apareció primero en estos minicómics. Pero estas historias las improvisaba sobre la marcha y se puede prescindir de ellas perfectamente.

No te ganas la vida dibujando cómics, ¿haces cómics por la necesidad de expresar algo?

Esta situación ha cambiado de repente con el lanzamiento de BLANKETS. El libro me está dando el suficiente dinero en royalties como para pagar las facturas por un tiempo, y

Página publicada en Star Wars Gamer #4 magazine

Adiós, Chunky Rice

me sirve como avance para comenzar con el siguiente cómic. Pero, en general, he tomado la decisión de dedicarme a la parte artística y personal del cómic en sacrificio de la parte lucrativa y comercial. En América, lo que venden son los superhéroes, y no tengo ningún interés en ese género. El éxito de BLANKETS da a entender que la industria demanda voces más individuales, pero aún no compensa el tiempo que lleva hacer un cómic con lo que reporta económicamente. Básicamente, puedo ganar tanto por una ilustración normal y corriente para una revista, como por todo un cómic de 22 páginas.

Aquí pasa algo parecido, poca gente puede vivir del cómic única y exclusivamente. Siguiendo con tu carrera en el mundo del cómic: ¿Cómo entraste en contacto con Top Shelf?

Brett Warnock se topó por casualidad con uno de mis minicómics cuando yo aún vivía en Wisconsin y me envió una carta para invitarme a participar en una antología de Top Shelf. Sólo había salido un número de esa antología por aquel entonces, y dicha antología era un cajón desastre de obras buenas y mediocres. Me quedé con su número, y cuando me mudé a Portland, le llamé (ya que era nuevo en la ciudad y no conocía a nadie). Empezamos a salir por ahí, y colaboraba sin cobrar un duro fotocopiando y grapando los cómics de otra gente. Descubrió a CHUNKY RICE en mi mesa de dibujo, y me propuso publicarlo como una de las primera novelas gráficas de Top Shelf. Al mismo tiempo, se alió con Chris Staros de Georgia, expandiendo el radio de acción de la empresa. En los siguientes años, aparte del lanzamiento de Chunky Rice, pude ser testigo de cómo Top Shelf se expandía y dejaba de ser una especie de cadena de fotocopias que pasaban de mano en mano a convertirse en un editor alternativo de verdad con una amplia línea de títulos.

Ahora que comentas lo de Chunky Rice, creo que andabas haciendo algunas historias autobiográficas y que utilizabas a Chunky Rice como una manera de unir las diferentes historias, Brett Warnock lo vio y te pidió hacer una historia con el personaje...

Exacto. Tras mudarme a Portland, empecé a dibujar cómics bastante personales que protagonizaban amigos míos de mi ciudad natal. Las iba a recopilar en un minicómic, y pretendía unir todas las historias de el cómic con esta historia graciosa con una bonita tortuguita como protagonista. Brett Warnock creía que las historias personales eran demasiado personales (que la gente de fuera de mi pequeño círculo de amigos no las iba a entender) así que me sugirió que

convirtiera CHUNKY RICE en una historia larga que iba a publicar con gusto.

Centrémonos ahora en Blankets, la obra que te ha consagrado. Creo que una de tus principales influencias en Blankets fueron los cómics franceses de la L´association.

BLANKETS está influenciado en parte por David B., Baudoin, Trondheim, Blutch, Sfar... por nombrar a unos cuantos - en general, por todos los dibujantes de L'association. Descubrir sus obras, aproximadamente al mismo tiempo que se lanzó aquella antología enorme del 2000, fue toda una revelación acerca de la variedad de temáticas y estilos que pueden ser utilizados en los cómics. Descubrí la temática autobiográfica, la expresividad de las líneas, la riqueza, e incluso la sensualidad (especialmente en el caso de Baudoin) que puede haber en una página de cómic. La verdad es que tanto la L'ascension du Haut Mal y Piero se centran en historias de hermanos. Y me confieso admirador de Baudoin y Blutch, que son dos dibujantes excelentes. Sfar y Trondheim tienen un aire juguetón y una vitalidad que yo me esfuerzo en conseguir.

¿Cuánto tiempo te llevó finalizar Blankets?

Tres años y medio. Un año me llevó escribir el guión. Dos años el dibujo definitivo. Y otros seis meses escanear, abocetar y diseñar el tomo. Obviamente, también estaba trabajando como ilustrador por cuenta propia durante todo ese tiempo, así que Blankets era una tarea a tiempo parcial.

¿Tenías toda la historia en tu cabeza o improvisabas por el camino?

El 95% de la historia estaba escrita y con los bocetos hechos, antes de meterme con el dibujo definitivo. Sin embargo, el último capítulo estaba sin escribir hasta que llegué a ese momento de la obra.

Así que haces bocetos de todo y lo escaneas. ¿Cuál es el tamaño del dibujo original de Blankets?

Hice bocetos bastante detallados de todo. Con mi siguiente

Adiós. Chunky Rice

obra, dedicaré menos tiempo a realizar unos dibujos preliminares tan "elaborados". El dibujo definitivo se hizo sobre un papel de 23 x 30 cm - con la intención expresa de que cupiese en mi escanner. Y escanear 600 páginas acabó consumiendo más tiempo de lo que esperaba.

¿Es Blankets una autobiografía? Te pregunto esto porque he oído en algún sitio que no incluiste a tu hermana en Blankets, ¿por qué?

Evitó denominar BLANKETS como una autobiografía por esa misma razón. Casi todo lo que aparece en la historia ha sucedido realmente, pero acabé quitando tantos detalles de mi vida para condensar la narración que ya no parece un relato fidedigno de los hechos de mi vida. El mayor detalle que quité, por supuesto, fue a mi hermana, en parte porque quería modificar lo concerniente a mi familia para proteger su privacidad. Al final, la verdad es que la obra refleja a mi familia hasta un nivel de detalle bastante incómodo. Pero tampoco vi una gran necesidad de que apareciera mi hermana en la narración, y como no quería relegarla a ser un detalle de fondo... acabé quitándola completamente de la historia.

Blankets

¿Qué piensa tu familia de Blankets?

A mis dos hermanos les encanta. Pero a mis padres en un principio les enfadó. Se cuestionaban mi derecho a contar nuestras vidas íntimas en público, y encontraban las implicaciones religiosas del libro casi satánicas. Dicen que "demuestra la existencia del Diablo." Pasado un tiempo, aceptaron mi decisión y mi necesidad de contar mi propia historia, pero su actitud respecto al tema de mi abandono del cristianismo por mi parte les sigue cabreando.

Utilizas una narración con muchas capas: hay un buen número de significados superpuestos, el invierno y el deshielo reflejan tu propia evolución personal actuando como símbolos. Todos los elementos narrativos se utilizan con una intención, intentando crear una atmósfera. Creo que Blankets más que tener un argumento al uso se parece más a un poema o a una canción.

Así es. Tanto en BLANKETS como en CHUNKY RICE intentaba capturar una experiencia emocional, más que un argumento complejo. La estructura narrativa tradicional me aburre, ya que no es la forma en que la vida real funciona, y los cómics, en particular, son conocidos por sus argumentos llenos de acción y su contenido melodramático con explosiones y superhéroes. Quería crear cómics que conmovieran a lector como lo

"Tanto en Blankets como en Chunky Rice intentaba capturar una experiencia emocional, más que un argumento complejo"

hace una canción, y por descontado, me he preocupado más de describir la experiencia de un copo de nieve cayendo que de crear un argumento épico.

Uno de los principales asuntos tratados en Blankets es el tema de la comunicación o de la falta de ella, ¿es este aspecto una preocupación personal?

Sí. Lucho constantemente por comunicarme. Todo el mundo lo hace. Yo fui un chico tímido aislado que creció en una ciudad pequeña rural en una familia nada comunicativa. Mi madre se quedaba callada y encerrada en sí misma a la menor señal de "discusión" y mi padre estaba convencido de tener la razón absoluta. No había debate, ya que sino se enfadaba. Más allá de esto, la sociedad moderna/americana es tan ridículamente superficial que todos los artistas intentan romper esas barreras y comunicarse de una manera real.

Otro tema recurrente en la obra es el de la religión, ¿crees que la religión puede destrozar la capacidad de razonar de la gente?

Sí. Principalmente cuando va más allá de la espiritualidad y de la experiencia personal y se impone a los demás. Y cuando no permite cierta flexibilidad. Y cuando se olvida de las preocupaciones del mundo real por un plano invisible tras la muerte. Me refiero al fundamentalismo. Las bases de la mayoría de las religiones - vivir con rectitud y hacer el bien a los demás - son algo noble, pero esto se ve tapado por la actitud avariciosa y punitiva de sus instituciones. A nivel individual, es importante luchar por ser mejor uno mismo y vivir sin hacer daño a nadie y de una manera productiva en el mundo, pero tenemos que aceptar también nuestros fallos como seres humanos, y la diversidad de la cultura y experiencia humanas.

Creo que Blankets es la historia de un chico que no encaja e intenta encontrar su lugar en el mundo,¿lo has encontrado?

También es una historia sobre aceptarse a uno mismo, que es donde la sensación de pertenecer a un sitio se origina. Cada vez estoy más cómodo conmigo mismo, estoy aprendiendo a abandonar mi autodesprecio, y descubro gradualmente una sensación de pertenecer a algún lugar. "Vayas donde vayas, ahí estás." Así que el primer paso es aceptarse a uno mismo.

¿Lo que cuentas sobre los abusos sexuales es algo que te sucedió realmente?

Abusaron de mí cuando era niño, pero creo que ésa es una experiencia bastante universal. Casi todo el mundo se ha enfrentado a algún tipo de abuso o trauma sexual. Mi caso parece algo muy insignificante en comparación, pero aun así afecta a la percepción de mí mismo y de mi sexualidad. Aunque creo que los efectos permanentes del cristianismo me han hecho más daño, en realidad, a nivel sexual. Y esa experiencia tan común en la infancia con los chulos de la clase, -que te peguen de niño- crea recuerdos más traumáticos.

¿Qué escritores, diseñadores y artistas de fuera del ámbito del cómic te han influenciado?

Así que me vengan a la cabeza ahora, Vladimir Nabokov es mi autor favorito. Elaine Pagels es mi teóloga favorita. Me encantan los grabados de Eric Gill, las ilustraciones de Taro Yashima, el carácter juguetón de el Dr. Seuss y los teleñecos. Wim Wenders ha sido mi director favorito por mucho tiempo. La verdad es que me inspiro es muchas y diversas fuentes.

¿Cuál es tu próximo proyecto en el campo del cómic?

Uno que se desarrolla en una especie de Oriente Medio y es una historia de amor entre dos niños esclavos. Obviamente, sé que estoy pisando un terreno resbaladizo, pero es una historia de ficción y no intento documentar la política o la historia de la región, mas bien se basa ligeramente en el Arte y culturas islámicas, la caligrafía arábiga, los cuentos tradicionales árabes (como las 1000 y una noches), el imperio Otomano, y temas como la crisis y escasez del agua en el Oriente Medio. Espero que sea más corto que Blankets, unas 300 páginas, pero más denso y fantástico.

Blankets ha vendido muchos ejemplares en librerías pero no tanto en tiendas de cómics, quizá se deba a que algo está cambiando. ¿Ha llegado Blankets a un público que está realmente ahí fuera, al que los cómics nunca se dirigen?

Los cómics americanos aún siguen encasillados en los superhéroes negando la existencia de un montón de géneros y temáticas que puede que despierten el interés del público lector. Los videojuegos dominan hoy en día el territorio de las fantasías de poder preadolescentes, así que es el momento de que el cómic dé un paso hacia adelante. Las novelas gráficas dan ciertamente al dibujante más libertad y espacio para contar historias personales o grandes relatos épicos, es decir, para contar historias con un ritmo de novela. Muchos de mis lectores me dicen que no habían leído un cómic antes de Blankets. Una chica me confesó que besó el libro al encontrárselo en una librería, simplemente por su atractivo como objeto. Un lector medio puede coger una novela gráfica y comprender inmediatamente el tiempo y cariño que se ha puesto en esa creación. Pueden seguir las líneas del lápiz del dibujante como si fueran una carta escrita a mano. El medio en sí mismo tiene un gran potencial. Ahora depende de los dibujantes contar historias que los demás quieran leer.

Y para acabar, háblanos de un par de proyectos que recientemente han sido anunciados por Top Shelf, un CD con la banda sonora de Blankets y un cuaderno de viajes.

La banda sonora saldrá este verano. Es una obra casi toda compuesta de música instrumental inspirada en Blankets. Ha sido creada por un grupo de Portland llamado TRACKER. Es un trabajo atmosférico, muy bonito. He hecho algunos dibujos nuevos para el CD. La música se inspira en la novela gráfica y mis nuevos dibujos están inspirados por la música. El grupo saldrá de gira este verano, puede que vaya con ellos. Por otro lado, el cuaderno de viaje ¡aún no existe! Voy a llevar un meticuloso diario en forma de cómic mientras esté viajando por Europa y Marruecos esta primavera... ¡Y Top Shelf ya me ha propuesto que lo publique con ellos! De hecho, lo han programado para sacarlo en verano, aunque ni siquiera lo he empezado. Es como tener deberes que hacer durante las vacaciones... pero es un proyecto que me entusiasma. Se titulará CARNET DE VOYAGE (Cuaderno de Viaje).

21 preguntas en total, creo que ya has suficiente. Ha sido un placer.

Encantado.

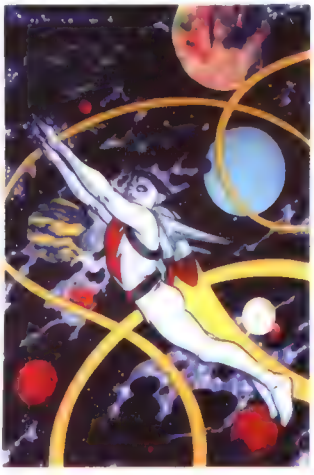
madrid
comics
En el Salón de Barcelona
Pásate por nuestro stand y encontrarás una variada oferta editorial alternativa, además de invitarte a compartir unos momentos con tus autores favoritos:
Keko-Mauro-Micharmut-Fermín Solís-Luis Durán-Jaime Martín-Santiago Valenzuela-Pau-Gustavo Rico-KB-Zuntnut-Angel
Y SI ERES UNO DE LOS 150 PRIMEROS COMPRADORES TE LLEVAS UN ÁLBUM DE "EDICIONS DE PONENT" DE REGALO.
www.madridcomics.com

Joe Bennet sustituirá a Bart Sears al frente de Captain America and the Falcon, serie que tiene asegurada al menos un año de supervivencia.

Garth Ennis y Jimmy Pamiotti han escrito una nueva historia del Punisher. La noticia es que lo han hecho para un videojuego y no para el cómic de turno.

Robert Rodi y Cliff Richard serán los encargados de realizar la nueva serie regular de Pícara, que el guionista define como más gótica y sureña que los X Men.

Aunque los detalles aún son inciertos, parece que Mike Allred podría dejar pronto X- Statics, ya que tiene en cartera una nueva serie de Madman y un proyecto secreto relacionado con Batman.



Más información al respecto el mes que viene (hablaremos con él en el Saló).

La nueva serie de los Starjammers no contará con Corsario ni tendrá relación alguna con el Universo Mutante, dejando las manos libres a su guionista Kevin J Anderson y a su dibujante Ale Garza para desarrollar una aventura épica espacial.

Frank Cho dibujará el número 5 de la nueva serie de Spiderman escrita por Mark Millar. Muchos se preguntarán qué fue de la serie de Shanna la Diablesa que Cho iba a dibujar para Marvel y la buena noticia es que saldrá

NACE ICON, NUEVO SUBSELLO DE MARVEL

El anuncio de la creación de un subsello en Marvel dedicado a la edición de cómics en los que los autores preservarían los derechos de autor es la muestra más palpable del errático rumbo editorial que caracteriza a Marvel en los últimos tiempos.

Hace no demasiado tiempo, informábamos en estas mismas páginas del anuncio del relanzamiento del sello EPIC. Aquella noticia llenó de esperanzas a muchos autores que veían en ese sello la posibilidad de editar sus propias obras con el respaldo publicitario y técnico de una gran editorial. Bien por razones estratégicas o por falta de visión empresarial, proyectos inicialmente destinados a este sello como la miniserie de John romita Jr o las series escritas por Mark Millar acabaron finalmente en otras editoriales más respetuosas con los derechos de autor que lo que Epic resultó ser. Jemas trató entonces de hacer de Epic un lugar barato de experimentación y de creación para nuevos autores, un campo de pruebas convenientemente aislado de la casa madre pero con capacidad para compartir algunos de sus personajes, pero su caída en desgracia hizo que los nuevos gestores cerraran la línea antes de que su eficacia quedase probada.

Así, en pocos meses, Marvel había conseguido irritar a veteranos creadores de probada solvencia y a jóvenes valores aún por pulir.

Ahora, fresco todavía el recuerdo de dicho fiasco, se anuncia la creación de un sello llamado ICON en el que serán editadas series como Powers o Kabuki (conservando los autores los derechos de sus obras) y al aficionado le queda la duda de si este sello tiene vocación de transformarse en una nueva línea editorial o tan sólo ha nacido para satisfacer los deseos de uno de los escritores imprescindibles de la casa (Bendis) y sus amigos.

En pocos meses sabremos la dimensión real de Icon, ya que si bien con Powers (con una película en preparación), discutir sobre los derechos de explotación de la obra es una tontería, hay otras muchas obras cuya situación no es tan sencilla y es precisamente con esos autores y obras con las que sabremos si Icon tiene voluntad de crecer o no.

Por otra parte hay que hablar de la gran damnificada de todo este asunto, Image, cuyos ingresos disminuirán un poco más tras la pérdida de estas dos series, pero que ve seriamente dañada su imagen como editorial, lo que podría acabar por darle el golpe de gracia definitivo de aquí a no mucho tiempo.

poco después de su fill in en Spiderman y ya tiene cinco números completados.

Peter David anunció dos proyectos nuevos en su futuro inmediato. Una miniserie de The Hulk y otra serie protagonizada por un mutante al que David tiene especial cariño. Como no todo pueden ser alegrías, la serie del Capitán Marvel cerrará en su número 25.

Batman: War Games es el título de la próxima saga que englobará a los siguientes títulos de la familia Batman: Batman, Robin, Nightwing, Batgirl, Detective Comics, Legends of the Dark Knight, Catwoman y Gotham Knights comenzando por el especial Batman: The 12 Cent Adventure, guionizado por Devin Grayson y que, como su nombre indica, costará 12 centavos. Durante tres meses (25 números) podremos ver cómo las bandas luchan por el control de Gotham y el modo en el que esa lucha afecta a los ciudadanos y héroes de la ciudad.

Wildcats y Stormwatch: Team Achilles serán canceladas a la altura de su número 24 debido a sus bajas ventas. La noticia ha generado un aluvión de mensajes elogiosos hacia Wildcats, una de las mejores series del momento, pero no parece que eso vaa a cambiar la decisión tomada.

Alex Ross y Jim Krueger prepararan un proyecto para DC protagonizado por la JLA en el que Ross

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 83

¡VEN A VER NUESTRO NUEVO ESTABLECIMIENTO!
SPUTNIK
comics-manga-merchandaising
cardgames-wargames-rolgames
previews-club de rol-libreria
bertsolari xalvador 16 bajo, san sebastián,
Benta berri.943 21 31 26
sputnikcomics@hotmail.com

Armageddon
Cómics
Plaza Marcelino Soroa 2
20011 San Sebastian
Tel/Fax: 943 462 782

podría encargarse también de la parte gráfica (y no como en Tierra X).

Leonardo Manco podría ser el próximo dibujante regular de Hellbazer según se rumorea, con lo que un argentino seguiría al frente de su realización gráfica.

Y el dibujante que firma contrato en exclusiva (de dos años en esta ocasión) con DC este mes es: Ivan Reiss (encargado en la actualidad de Action Comics)

Larry Walchowsky escribirá junto a Steve Skroce la serie que este último prepara para la editorial Burly Men Comics, propiedad de los hermanos cineastas, y que se titulará Doc. Frankenstein

I Books ha adquirido los derechos de Magnus The Robot Fighter. La editorial tiene previsto sacar nuevo material protagonizado por el personaje en forma de novelas gráficas de 48 páginas a 8 dólares. Respecto al material clásico, será Dark Horse quien edite un tomo de tapa dura con las 21 historias originales de Russ Manning.

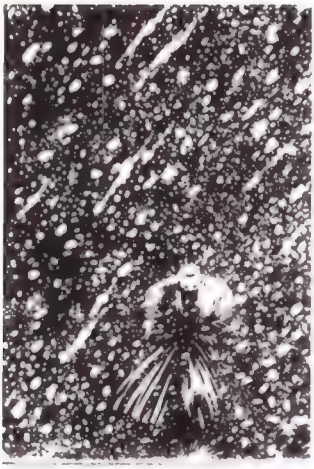
Bill Tucci se ha herido en un dedo en un accidente doméstico y eso retrasará la aparición de la nueva serie de Shi.

American Power, serie que iba a editar Crossgen y cuyo lanzamiento debía coincidir con el Free Comic Book Day, ha sido cancelada y con ella su participación en dicho evento. Si a eso añadimos que este mes dos miembros más del staff editorial han dimitido, nos da una idea de la peliaguda situación en la que se encuentra la editorial.

Nuevo formato y nueva etapa para The Comics Journal, que pasa a tener casi 200 páginas, con sección a color de 64 páginas. Comenzará este Agosto con un especial Alex Toth (estudio y entrevista incluidos) al precio de 10 dólares.

Otra revista que cambia de formato es Comic Buyers Guide, que pasa de periódico semanal a revista mensual a todo color (desde este mismo mes, atentos al Previews).

Para Agosto está previsto el mastodóntico volumen de Locas, que por 50 dólares ofrecerá 780 páginas con todas las historias de Maggie del primer volumen de Love and Rockets.



Sin City irá a la gran pantalla de la mano de Robert Rodriguez y comienzan a saberse algunos datos como la implicación de Bruce Willis, Leonardo DiCaprio y otras estrellas de Hollywood y la estrecha colaboración de Miller con el director (en algunos artículos se habla de codirección del film).

Por su parte, Hellboy debutó con un primer puesto en las taquillas en su primera semana y, sin ser un éxito arrollador, ha pasado ya de los 50 millones de dólares, recibiendo una notable acogida por parte de crítica y aficionados. Algo peor le fue a The Punisher que se tuvo que conformar con un honroso segundo puesto frente a Kill Bill Vol. 2.

Quentin Tarantino ha mostrado más de una vez su cultura comiquera, por lo que no ha sorprendido mucho oírle decir que tiene pensadas varias historias que continuarían Kill Bill en forma de cómic. Veremos si la cosa se concreta definitivamente en algo o no.

MV Creations vuelve al redil de Image tras una aventura independiente de pobres resultados. Pequeño consuelo para una editorial a la que en los últimos tiempos parecen crecerle los enanos.

es la página oficial de Mutts donde podrás encontrar ediciones de algunas obras firmadas (¡al mismo precio que las no firmadas!), así como camisetas y litografías exclusivas. Si no quieres comprar nada, también puedes leer las tiras (en inglés, eso sí) por la patilla y bajarte algún que otro salvapantallas.

Cultural Joven, institución integrada por la Dirección General de Cultura de La Rioja y la Fundación Caja Rioja, organiza la exposición "+Arte", en la que se exhiben 31 obras de pintura y cómic y una proyección audiovisual. No está mal que el cómic sea considerado en igualdad con otras manifestaciones artísticas, ¿no?

Durante los meses de Abril y Mayo se celebra en Valencia, en

el marco de la Sala Capitular del Monasterio San Miguel de los Reyes, (Sede actual de la Biblioteca Valenciana) la exposición TebeoSpain, organizada por la Asociación de Autores de Cómic de España y la propia Biblioteca de la Generalitat Valenciana.

Ante la inexactitud de algunos de los extremos de la noticia publicada el mes pasado acerca del affair entre Dreamers y El Catalogo, S.L. queremos aclarar que el nombre "planetacomic" es marca registrada de Planeta de Agostini y el Catálogo del Cómic, y su tienda Cosmic son los únicos autorizados para su uso. Lamentamos si en nuestra precipitación pudimos causar algún daño a una de las partes y constatamos que en la actualidad el dominio planetacomic.com lleva directamente a la página oficial de Planeta de Agostini Comics, quedando Planetacomic.net como el dominio de El Catálogo y Tiendadreamers.com como el nuevo dominio de Nacho Carmona.

Entre los días 3 y 14 de mayo tendrá lugar una exposición de originales del historietista e ilustrador barcelonés Ricard Castells (1955-2002) en la Sala de exposiciones del Districte de Gràcia, de Barcelona. Bajo el título "Insurrecció del temps", incluye originales de sus obras Lope de Aguirre: La expiación, Poco, Huracá) y Araia. La muestra se completa con una vitrina en la que se expondrán objetos personales de Ricard Castells, bocetos y obras de autores de cómic, ilustradores, escritores o cineastas que influyeron en su obra.

El dos de Mayo de once a una tuvo lugar en El Pozo del Tio Raimundo una singular convocatoria para que la gente homenajease a las víctimas del 11-M dibujando lo que en ese momento sintieran. Una bonita iniciativa que desde aquí aplaudimos.

Gothic Lands (José Luis Expósito en su nombre) denunció recientemente el hecho de que en el certamen de cómic "Ciutat de Cornellà"(2003), resultara premiado en la categoría de mejor autor local Eric Orias, siendo su obra un aparente plagio de una historieta de Thomas Lavric. Quizá lo más sorprendente del hecho es que en el jurado se encontraba el editor español de la obra en cuestión, J Mª Berenger.

Fuerza Rebelde está preparando su Exposición (23, 24 y 25 de Septiembre en Valladolid). De entre los concursos que convocan, destacamos el Concurso de dibujos Star Wars: Realizado a dos colores como máximo y de

un tamaño aproximado al DIN A4, el dibujo debe ser enviado a poniendo en el asunto "concurso de dibujos Fuerza Rebelde" antes del día 9 de Mayo.

Las Jornadas de Cómic de la Massana reunirán este año (del 24 de Abril al 2 de Mayo) a humoristas como Forges, Andreu Faro, Jesús Zulet, Joaquim Muntanyola y Maurici Bellmunt que junto a autores de cómic como Hermann, Carlos Pacheco, Carrillo, Jesús Redondo, Carlos Ezquerra, Juan Luis Landa, Pere Joan, Kim o Fer se encargarán de amenizar unas cada vez más imprescindible jornadas.

Han sido convocados los Sextos Premios Internacionales del Cómic Adlo! (PicAdlo!s). Con la seriedad que los caracteriza, la nota de prensa a los medios y su distribución en listas de correo se hizo a menos de un mes del final del plazo de votación. Dada la relevancia que dichos premios han obtenido, uno descartaría directamente la posibilidad de que quieran limitar el número de votantes para controlar el resultado de la votación, así que lo dejaremos en simple ineptitud. Todo un ejemplo a seguir por los premiados, cuyo listado os ofreceremos el mes que viene.

Tras unos meses de parón editorial y tras la decisión de Alecta (Manuel Molinari) de dejar de publicar cómics, Xavier Morell ha comunicado en una nota de prensa que Recerca Editorial continuará con la edición de los cómics ya anunciados, aunque alterando lógicamente el calendario previsto inicialmente. Así para el Saló de Barcelona saldrán: 2020 Visions, Jack Staff, Supreme: El retorno (material que enlaza con el final de la miniserie de Dolmen) y varias obras de autores españo-

les como Probabilidades (Olga Carmona y Marcos Prados) o GEI, el comic-book que coeditarán con Cyberosia.

Aleta Ediciones anuncia para los próximos meses jugosas novedades, entre las que destacamos: Espers: Undertow (James Hudnall y Greg Horn), Firebreather (Phil Hester y Andy Khun), Miserere (Juan Torres y Antonio Vázquez), El Espartano (Andres Díaz y Carlos Jiménez, con jota), Bribones (Juan Torres y Miguel Genlot), Frank Miller's Robocop (Steven Grant y Juan José RyP), Desde la señal (Vicente Cifuentes), Tech Jacket (Robert Kirkman y E. J. Su), Piel de Dragón (Jordi Bayarri) y Homocanis (Iñaki G. Holgado).

Llega a nuestras manos Gutter, revista de vocación bimestral cuyo número 1 se puede encontrar en diversas librerías de Granada, Murcia, Madrid y Santiago de Compostela al módico precio de 1 euro por cuarenta páginas a todo color. Jóvenes autores tratando de abrirse paso en el mundo del cómic de la mano de la Asociación juvenil EstiloGráfico Cómics. Contacto: estilograficocomics@yahoo.es

En las III Jornadas de Vélez Málaga y bajo el epígrafe de Un Otoño de Viñetas, fueron editados por la Asociación Cultural Tebeo Vivo varios monográficos dedicados a Rojas de la Cámara (The Monster of Doctor Pacostein), López Espi (Riffle) y El Guerrero del Antifaz (con una divertida parodia realizada por Paco Aragón).

Frenzy, el fanzine especializado en cómics de terror llega a su número cuatro con colaboradores de lujo como Quim Bou. Coordina David Lorenzo y por 2,4 euros ofrece 44 páginas y un póster en bitono. Contacto:

Ha llegado hasta nosotros el número 14 de Mundos de Papel que además de una entrevista al joven historietista AleS, incluye el suplemento El alacrán en su interior, con historietas de jóvenes

ARCO IRIS
La librería especializada de Gijón
VENTA POR CORREO

Carretera de la Costa, 75. Gijón.
Tfn/Fax: 985 332 820

CIMMERIA

comic europeo
comic americano
manga
fanzines
merchandising
libros de ilustración
rol
y mucho más...
C/. Salvador, 5
Teléfono 965 450 803
e-mail: cimmeria@retemail.es
03003 ELCHE

autores almerienses. Para contactar con su incansable director, Diego Cara:

Reflejox, magazine de cultura audiovisual también dirigido por Diego Cara llega a su número 17 y entre sus contenidos destacaremos un artículo breve pero informativo a cerca de la carrera de Robert Crumb.

Nueve años después del cuarto álbum de Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des revés, su autor, Marc-Antoine Mathieu vuelve a marcarse un auténtico tour de force. Si en cada uno de sus álbums anteriores introducía algún elemento absolutamente original e inesperado, en La 2,333 dimension juega con el relieve, introduciendo en un medio aparentemente plano, como es la historieta, una decena de páginas en relieve. Una historieta, según su autor "que no está ahí como vehículo de un mensaje sino para hacer soñar". Que no es poco.

Nuevo álbum del autor belga, Jean-Philippe Stassen, sobre las dificultades de los niños rescatados de la guerra para recuperar una cierta normalidad. La inteligente mirada de Stassen nos obliga a recordar las poblaciones africanas devastadas por los males de ayer y de hoy: el colonialismo, la guerra civil, y las fuerzas extranjeras. Un álbum y un autor de una integridad poco frecuente.

Néstor Burma, el detective más popular de la historieta francesa, volverá el próximo octubre, en una aventura que llevará por título Le sapin pousse dans les caves. Y aunque su editor seguirá siendo Casterman, su dibujante ya no será Tardi, sino Moynot. Este, que no ha ocultado nunca la influencia que ha tenido Tardi en su trabajo, deberá conseguir que los personajes principales sean perfectamente identificables aún manteniendo su estilo realista. Las primeras imágenes, que se pueden ver en el número 73 de Bo Doï, prometen sino estar a la altura de Tardi, al menos no desmerecer del maestro.

A partir del próximo mes de junio, Soleil lanzará en quioscos el mensual de shojo manga, Nakayoshi. La nueva revista contará con una tirada de 180,000 ejemplares (la edición japonesa de Kodansha tiene una tirada de 1,8 millones de ejemplares). En esta ocasión Soleil se limitará a traducir la revista japonesa al francés, respetando la voluminosa versión original, que cuenta con 500 páginas. La inversión realizada por Soleil va en proporción al volumen de la revista: 900.000 euros por los derechos

Historietas
"El regalo de una historieta, además de un obsequio, es un delicado elogio"
• CÓMIC NACIONAL E IMPORTACIÓN
• MERCADOTECNIA
C/ Vinader, 6. Telf./Fax: 968 222 685.
30004 MURCIA

de 30 números y varios millones de euros en una campaña de comunicación para su lanzamiento en Francia y Bélgica.

Se anuncia la publicación del sexto tomo de Peter Pan, de Régis Loisel. Su título será Destins y la aparición está prevista para el próximo mes de septiembre. Los más impacientes pueden consolarse echando un vistazo a los dos páginas que el autor ha colgado en su página web (www.regisloisel.com, sección Peter Pan).

Joann Sfar es un autor, además de prolífico, aficionado a hacer incursiones en todos los medios a su alcance. Hace un mes era la adaptación teatral de El gato del rabino, el año pasado se trataba del lanzamiento de una colección juvenil con la editorial Breal, en cartera está la serie de dibujos animados de Petit Vampire y un largometraje de Gran Vampire, y ahora es la publicación en Denoël Graphic de una novela (eso sí, generosamente ilustrada).

Las parodias de Tintin no son cosa nueva. Pero normalmente circulan bajo cuerda, para tratar de escapar a las iras de la sociedad Moulinsart. Y eso a pesar de existir el derecho a la parodia, siempre que quede claro que no se trata de una obra de Hergé. Por primera vez, un historieta paródica se distribuye en librerías. Se trata del álbum Breaking Free, publicado en el Reino Unido. En este álbum el sobrino de Haddock (sic) es un joven revolucionario británico que se enfrenta a las injusticias del capitalismo inglés. Ha sido editado por Attack International y se puede comprar en los portales francés e inglés de Amazon.

[illegible]

La petición que comentamos hace unos meses acerca de la imposición de un cánon por derecho de propiedad intelectual sobre los mangas alquilados, promovido por el "21st century Copyright Consideration Group", ha llegado ya a manos del propio presidente japonés, con lo que en breve comenzará a saberse finalmente en qué condiciones se aplicará.

En Mayo se pone a la venta en EEUU el primer número de la cabecera "Newtype", siguiendo el camino de otras miticas revistas niponas como "Shonen Jump". En este caso nos encontramos con una revista de información de anime, que junto a "Animage" comparte el liderazgo en tierras niponas.

El posible anime de "Hellboy" ya tiene estudio de animación a su cargo: Se trata del estudio Gonzo, responsable de algunas de las series de anime más exitosas de los últimos tiempos, como "Hellsing", "Ao no rokugo" o "Last exile", con el que ya están en contacto Guillermo del Toro y Mike Mignola para ultimar todos detalles.

Va a emitirse en la cadena japonesa NHK una serie de anime basada en las obras de Agatha Christie, que ven por primera vez la luz en este formato. Serán finalmente 39 episodios autoconclusivos, que van dirigidas a toda la familia y que se podrán ver a partir de Julio de este mismo año.

Un autor que está empezando a dar el salto a los EEUU, siguiendo los pasos de Kia Asamiya o Tsutomu Nihei es Katsuya Terada, que cuenta ya con una ya extensa carrera a sus espaldas en

Japón como dibujante de manga y como ilustrador, y que posee uno de los estilos con mayor personalidad de los últimos tiempos. Al margen de los pequeños trabajos de ilustración que está realizando para diversas editoriales americanas, inaugurará en Mayo una exposición en Portland a cargo de Dark Horse.

El ilustrador japonés Yoshitaka Amano, conocido por sus trabajos en la serie "Final Fantasy" o por su excelente colaboración con Neil Gaiman en "Sandman: Los cazadores de sueños", sigue su periplo de exposiciones por todo el mundo, siendo las últimas no en Estados Unidos o Japón como nos tiene acostumbrados, si no en Europa, más concretamente en Knokke (Bélgica) y en París (Francia), país donde recientemente se ha editado un libro que recopila sus más variadas ilustraciones.

La película "Innocence" ha sido nominada en la Sección Oficial del Festival de Cine de Cannes, en un hecho sin precedentes en

el anime japonés, y siendo solamente la quinta vez en sus más de 50 años de existencia que se nomina una producción animada. Los resultados podremos irlos conociendo a lo largo del mes de Mayo, pero de momento garantiza una comercialización en salas cinematográficas en toda Europa en breve, lo que no es poco.

El dibujante Mitsuteru Yokoyama, galardonado con el premio de la Asociación Japonesa de Artistas del Manga en 1991, y responsable de algunas míticas series como "Tetsujin 28", o "Magical Witch Sally", falleció a la edad de 69 años en un incendio el 15 de Abril en Tokyo.

La serie de televisión de Gundam Seed ha alcanzado la escalofriante cifra de 1,3 millones de DVDs y videos vendidos, en un hecho bastante significativo, dado que se trata de una reciente serie premiada en el pasado Anime Fair como mejor anime, y reputada por su alta calidad.

www.NormaSabadell.com

Tienda:
NORMA COMICS SABADELL
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
93 745 12 52
info@normasabadell.com

Venta por Correo:
NORMASABADELL.COM
Sant Antoni, 21 - 1º
08201 Sabadell
93 727 17 96
cliente@normasabadell.com

Boletín semanal de novedades: normasabadell-subscribe@yahoogroups.com
Y tambien en tu movil (WAP): http://www.normasabadell.com/wap/index.wml

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

COMPRA VENTA DE COMICS, LIBROS, VINILOS, Cds y DVDs

C/ Gregorio de la Revilla, 33 - 48010 BILBAO
Tel: 94 42155 46 - *e-mail: zincomics@yahoo.es*

AVANCE EDITORIAL MAYO 2004

no te quiero, pero...

Un cómic de Fermín Solís

ASTIBERRI

¡DIOS! ¿QUIEN FUE EL CAPULLO QUE DIJO QUE PONER LA FOTO DE UNA GORDA EN LA PUERTA DEL FRIGORIFICO TE AYUDABA A DEJAR DE COMER?

¡ÑAM!
¡GRUMGFF!

NO TE QUIERO PERO TE AÑORO UN POCO

¿¡QUÉ!?

¿OTRA VEZ PICANDO ENTRE HORAS?

¡¡NO ESTOY PICANDO Y DEJA DE CONTROLARME!!

YA SABES LO QUE HAY MIENTRAS VIVAS AQUI..

¡BAH, BAH, BAH...! ¡NO ESTARIA AQUI SI ME PAGASEN MAS EN LA FABRICA DE GALLETAS!
ESE NO ES MY PROBLEMA... SI TE HUBIESES PREPARADO LA OPOSICIÓN COMO LA HOJA DEL SEÑOR TILLO.
BOING
NO ENTIENDO POR QUE TIENE QUE HACER ESO LA GENTE...
¿HACER EL QUÉ?
PUES BUSCAR UN SENTIDO SEXUAL A LAS CANCIONES.
¿TU CREES QUE LA GENTE HACE ESO?
CLARO. ¿HAS ESCUCHADO BROWN EYED GIRL DE VAN MORRISON? UNA CANCION PRECIOSA. PUES EL OTRO DIA OI A ALGUIEN DECIR QUE, EN REALIDAD, HACIA REFERENCIA AL SEXO ANAL.
¡DE VERDAD!... Y ESA OTRA DE DANZA INVISIBLE... SABOR DE AMOR, UN LISTILLO DIJO QUE ESTABA DEDICADA AL COÑO DE UNA TIA.
POR NO HABLAR DEL COMPLETO ANALISIS QUE SE HACE DEL LIKE A VIRGIN DE MADONNA EN RESERVOIR DOGS... ¿EH?
UGH!...
¿QUE PASA? TE HAS PUESTO PALIDO...
POR ALLI VIENE JULIA CON SU NUEVO LIGUE...
BUENO... ¿Y QUE...? FUISTE TU QUIEN LA DEJO ¿NO? EN TEORIA YA NO TIENE QUE IMPORTARTE, ¿VERDAD?
¿VERDAD?
2

¡HOLA, JULIA!
¡EH, HOLA!
W·K·
BUENO... ¿QUE? ¿NO VAS A PRESENTARNOS?
¿VAS A ENCENDER ESE CIGARRILO?... TE DIJE QUE SI VOLVIAS A FUMAR TE...
¿¡QUÉ!?, ¿¡QUÉ!?, ¿¡QUÉ!?
¡TE TIRAS A MEDIA DOCENA DE TIOS MIENTRAS SALES CONMIGO Y AHORA ME VIENES CON CUIDADOS MATERNALES...
BUENO, MARITO, NO TE PONGAS ASÍ... MIRA, ESTE ES ALFREDO, DIRIGE UNA REVISTA
VALE, JULIA... MEJOR SERÁ QUE ME OLVIDES.
PFFF... MENUDO BUJARRÓN Y ADEMÁS ES UN SIESO. ¿HAS VISTO SU PEINADO?...
3

DARK HORSE

BMW FILMS' THE HIRE #1

Matt Wagner es el autor elegido para lanzar una serie de one shots protagonizados por The Hire, personaje creado como hilo conductor de las historias producidas por BMW, la famosa casa automovilística. ¿Publicidad descarada?. No sé, pero lo cobran como si además hubiera que estar agradecido.
32 páginas por 3 dólares.

B.P.R.D.: THE SOUL OF VENICE AND OTHER STORIES TPB

Mike Mignola con la ayuda de gente como Michael Avon Oeming, Guy Davis, Geoff Johns, Adam Pollina o Scott Kolins produjo esta serie de One Shots ahora recopilados en tomo.
128 páginas por 18 dólares.

THE CHRONICLES OF CONAN VOLUME 5: THE SHADOW IN THE TOMB AND OTHER STORIES

La clásica etapa de Roy Thomas y John Buscema en la serie de Conan marcó el punto más alto de popularidad del personaje. Es poco probable que aún no tengas estos tebeos mil veces reeditados en España, pero si es así, esta es tu oportunidad.
160 páginas por 16 dólares.

CRUSH TP

Jason Hall y Sean Murphy cuentan la historia de una chica que al cumplir los 18 se transforma en un monstruo llamado Crush.
96 páginas por 13 dólares.

FIERCE

Jeremy Love y Robert Love (hermanos hemos de suponer), son los autores de esta nueva serie en la que un agente del FBI con poderes psíquicos lucha contra el crimen organizado.
32 páginas por 3 dólares.

LONE WOLF 2100 VOLUME 3: PATTERN STORM

Prosigue la reedición en tomos de la serie escrita por Mike Kennedy y dibujada por Francisco Ruiz Velasco que narra las aventuras futuristas de Lobo Solitario (con el parabien de su creador original, eso sí)
104 páginas por 13 dólares.

MILKMAN MURDERS

Miniserie de cuatro números escrita por Joe Casey y dibujada por Steve Parkhouse que mezcla terror con una ácida parodia del costumbrismo yankee.
32 páginas por 3 dólares.

DC COMICS

BATMAN: THE ORDER OF BEASTS

Eddie Campbell (con una manita de Darren White) es el autor de este prestige en el que un joven

ENVIOS EN 24 HORAS
Tfn: 923 218 048
pedidos@dracomrol.com
COMICS,
ROL,
NOVELAS,
CARTAS,
ESTRATEGIA
WWW.DRACOMROL.COM

C/ Hortes, 11
17001 Girona
llib22@grn.es
La número 1 de Girona
972 411 587

Batman ha de enfrentarse en Londres a la misteriosa Orden de la Bestia.
48 páginas por 6 dólares.

BATMAN: HUSH VOL. 1 TP
La maxiserie escrita por Jeph Loeby dibujada por Jim Lee ve ahora recopilados sus seis primeros números en este tomo de tapa blanda.
128 páginas por 13 dólares.

CATWOMAN: NINE LIVES OF A FELINE FATALE TP
Recopilación de historias protagonizadas por nuestra felina favorita desde sus inicios hasta la actualidad.
208 páginas por 20 dólares.

CATWOMAN: THE MOVIE
El ubicuo Chuck Austen se acompaña esta vez de Tom Derenick para realizar la adaptación de la película protagonizada por Halle Berry y levemente inspirada el el personaje homónimo de DC.
64 páginas por 5 dólares.

BLOODHOUND #1
Dan Jolley y Leonard Kirk nos presentan un nuevo ¿heroe?, un antiguo policía encarcelado por matar a un compañero al que ofrecen la libertad a cambio de su colaboración en la captura de un asesino en serie superpoderoso.
32 páginas por 3dólares.

CRISIS ON MULTIPLE EARTHS VOL. 3 TP
Tercera recopilación de los antiguos crossovers entre la JLA y la JSA con historias de Mike Friedrich y Len Wein dibujadas por Dick Dillin, Joe Giella y Dick Giordano.
192 páginas por 15 dólares.

DC COMICS PRESENTS: BATMAN #1
Geoff Johns y Carmine Infantino son junto a Len Wein y Andy

ALIEN
El 8º Coleccionista
C/ Ali-Bey Nº12 08010 BCN Tel/Fax: 93-244-03-44
VENTA POR CORREO
Star Wars - DVD's - Comics - Manga - Trading Cards
www.alien8coleccionista.com

Kuhn los autores de las dos historias del homenaje a Julius Schwartz inspiradas en esta ocasión en el Batman 183.
32 páginas por 2,5 dólares.

DC COMICS PRESENTS:
MYSTERY IN SPACE #1
Grant Morrison y Jerry Ordway por un lado y Elliot S. Maggin junto a J.H. Williams III por otro, son los autores de estas historias protagonizadas por Adam Strange que rinden tributo a Julius Schwartz.
32 páginas por 2,5 dólares.

DC COMICS PRESENTS:
GREEN LANTERN #1
Brian Azzarello y Martin Pasko son los escritores de las historias dibujadas por Norm Breyfogle y Scott McDaniel que protagonizadas por Green Lantern rinden homenaje a Schwartz.
32 páginas por 2,5 dólares.

DC COMICS PRESENTS:
HAWKMAN #1
Kurt Busiek y Walter Simonson y Cary Bates y John Byrne son los autores de las historias inspiradas en Hawkman 6 y que se suman al homenaje al recientemente fallecido Julius Schwartz.
32 páginas por 2,5 dólares.

GREEN LANTERN
GREEN ARROW VOL. 2 TP
La legendaria serie de O'Neil y Adams, prosigue y completa su recopilación a un precio asequible, una ocasión única para completar tu biblioteca.
192 páginas por 13 dólares.

THE FLASH: BLITZ TP
La colección escrita por Geoff

www.planetacomic.net
TODOS los cómics A TU ALCANCE
Especialistas en venta por correo
Más de 10 años de experiencia
Líderes de ventas en la red
La web de cómics más visitada de España
cosmic@bcnred.com tlfno: 934 36 30 37
Cómic
Star Wars
Muñeco militar
Muñecos
Merchandising
Cine
Libros
Música

Johns y dibujada por Scott Kolins y Doug Hazlewood llegó a su número 200 con un interesante giro argumental. Si te lo perdiste en su momento, esta es tu ocasión de recuperarlo.
224 páginas por 20 dólares.

DOOM PATROL #1

John Byrne debuta con una nueva serie de la Doom Patron bajo el lema "juntos de nuevo por primera vez". Veremos si consigue reeditar el éxito de sus antiguos trabajos o se queda en un moderado fiasco como Lab Rats.
32 páginas por 2,5 dólares.

WONDER WOMAN:
DOWN TO EARTH TP

Greg Rucka y Drew Johnson tomaron las riendas de la serie de la Mujer Maravilla en los polémicos números que ahora son recopilados. Descubre tú mismo si la visión de estos autores concuerda o no con la tuya.
160 páginas por 15 dólares

THE POSSESSED TP

El otrora exitoso Geoff Johns (eso sí, con la ayuda de Kris Grimminger), se embarcó en una miniserie de terror que casi nadie compró en su momento pese a contar con dibujos de Liam Sharp. Aquí tienes el tomo recopilatorio si es que en su momento se te pasó esta miniserie.
144 páginas por 15 dólares.

JUSTICE LEAGUE ELITE #1

Joe Kelly y Doug Mahnke son los autores de este spin-off de la JLA en forma de maxiserie de 12 episodios.
32 páginas por 2,5 dólares.

THE BOOKS OF MAGIC:
LIFE DURING WARTIME #1

Neil Gaiman presta su nombre y colabora en el argumento de esta serie escrita por Si Spencer y dibujada por Dean Ormston. Veremos si esta vez dan por fin con una buena historia.
32 páginas por 2,5 dólares.

100 BULLETS : SAMURAI TP

La popular serie escrita por Brian Azzarello y dibujada por Eduardo Risso prosigue su exitosa antadura con este su séptimo tomo recopilatorio, que incluye los números 43 a 49 de la colección.
168 páginas por 13 dólares.

distribuciones
PASAIA
PAGOTHA
banatzailea
mondobrutto
• edicions de ponent
• under comic
• la cupula
• cretino
• la mirada
• akelarre
• hilargi
• midons
• neo dos
•• zona de obras
pasaiabanatzailea@euskalnet.net
zamakola 86 bajo. 48003 bilbao tel/fax: 944155499

SEBASTIAN O TP

Ahora que Grant Morrison es una superestrella del comic es un buen momento para recopilar material del pasado, como la presente miniserie dibujada por Steve Yeowell.
80 páginas por 10 dólares.

THE TECHNOPRIESTS VOL. 1 TP

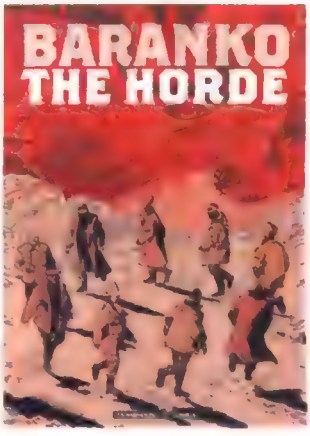
Alexandro Jodorowsky y Zoran Janjetov son los autores de este relato épico de ciencia ficción. Su precio es sensiblemente inferior al de un integral que recopilase dichos albumes.
160 páginas por 15 dólares.

TOWNSCAPES TP

Recopilación de tres historias de Pierre Christin ilustradas por Enki Bilal: La Ciudad que Nunca Existió, El Navío de Piedra y El Crucero de los Condenados.
176 páginas por 18 dólares.

THE HORDE TP

DC comienza la edición de albumes europeos gracias a su acuerdo con Humanoides y nos presenta para inaugurar su



selección, la obra de Baranko
144 páginas por 18 dólares.

IMAGE

BRIT: RED, WHITE, BLACK & BLUE

El Mes de Robert Kirkman en Image se inicia con este especial de Brit, un personaje tan desmedido que no sabemos si da risa o pena.
48 páginas por 5 dólares.

FIREBREATHER, VOL. 1 TP

Phil Hester y Andy Khun ven recopilada su miniserie en un tomo con prólogo de Brad Meltzer y pin ups de Wieringo, Larsen o Giffen.
144 páginas por 14 dólares.

DROWNED GN

Laini y Jim Taylor - Di Bartolo son los autores de esta novela grafica ambientada en Paris en el año1800.
80 páginas por 10 dólares.

KANE, VOL. 3: HISTORIES TP

Si conoces la serie, sabrás de su calidad. Si no la conoces, mejor empieza por el volumen 1. En todo caso, una serie bastante por encima de la media pese al fracaso de su edición en España.
144 páginas por 13 dólares.

FLIGHT GN

Antología de historias cortas de jóvenes autores de cómic y animación que puede ser un auténtico peñazo o guardar joyas ocultas en su interior. Para descubrirlo, tendrás que comprar el tomo.
208 páginas por 20 dólares.

NOBLE CAUSES

Nueva serie de Noble Causes, entretenida creación de Jay Faerber, dibujada en esta ocasión por Fran Bueno, un ilustre desconocido.
32 páginas por 3,5 dólares.

NORMALMAN 20TH ANNIVERSARY SPECIAL

Ahora que ya no dirige Image, Jim Valentino vuelve a los cómics con una divertida parodia del mundo de los superheroes.
32 páginas por 3 dólares.

SAVAGE DRAGON: GOD WAR #1 (of 3)

Los Dioses de Godworld fueron recluidos en la Tierra hace mucho

tiempo y han vivido entre nosotros sin que lo supieramos, hasta que hemos comenzado a interferir en sus vidas... Un Kirbyesco argumento del que sacarán partido Robert Kirkman y Mark Englert.
32 páginas por 3 dólares.

SUPERPATRIOT: WAR ON TERROR #1 (of 4)

Vuelve Superpatriot, el heroe de la Segunda Guerra Mundial que en los noventa acabó siendo más robot que humano, de la mano de Robert Kirkman (ya os deciamos que este es su mes) y E.J.Su.
32 páginas por 3 dólares.

WITCHBLADE: BLOOD OATH

Jean-Marc y Randy L'officier escriben esta historia dibujada por Stéphane Roux y realizada originariamente para la editorial francesa Semic que ahora edita en los USA Top Cow.
56 páginas por 5 dólares.

WATERLOO SUNSET

En una Tierra postcataclísmica, la tecnología se ha adueñado del mundo salvo en una zona del mundo. No, no es una aldea gala sino Londres, que vive en una suerte de medievo. Esta es la ambientación de la miniserie de cuatro números escrita por Andrew Stephenson y dibujada por Trevor Goring.
56 páginas por 7 dólares.

BATTLE OF THE PLANETS: DESTROY ALL MONSTERS DIGEST

Recopilación en formato libro manga de los números 10 a 12 de Comando G, los tres números de la versión manga y los especiales de Jason y el crossover con Witchblade.
248 páginas por 10 dólares.

MARVEL

AVENGERS #500

Brian Michael Bendis y David Finch comienzan aquí la historia que cambiará a Los Vengadores para siempre (o al menos durante un tiempo).
48 páginas por 3,5 dólares

OFFICIAL HANDBOOK OF THE MARVEL UNIVERSE: AVENGERS 2004

Con portada de Salvador Larroca, esta guia pretende poner al lector ocasional al día de todo lo relacionado con la familia de Los Vengadores.
48 páginas por 4 dólares.

ULTIMATE SPIDER-MAN VOL. 10: HOLLYWOOD TPB

Brian Michael Bendis y Mark Bagley narran las aventuras del trepamuros en su aventura hollywoodiense: ¡un peligro mayor del que hubiera podido imaginar!
144 páginas por 13 dólares.

SPIDER-MAN 2: THE MOVIE TPB

La adaptación oficial del segundo film de Spider-Man viene acompañada por la reedición de Amazing Spider-Man #3 y Ultimate Spider-Man #14 and #15 (orígenes del clásico y ultimatizado Octopus).
120 páginas por 13 dólares.

SPIDER-MAN: SON OF THE GOBLIN TPB

Recopilación de las ya clásicas historias protagonizadas por Harry Osborn hasta su trágico desenlace.
144 páginas por 16 dólares.

MARVEL AGE SPIDER-MAN VOL. 2 DIGEST

Prosigue la actualización de las primeras aventuras de Spiderman de cara a la difusión entre el público infantil. Bravo por el formato pero un cero a los contenidos.
96 páginas por 6 dólares.

ROGUE

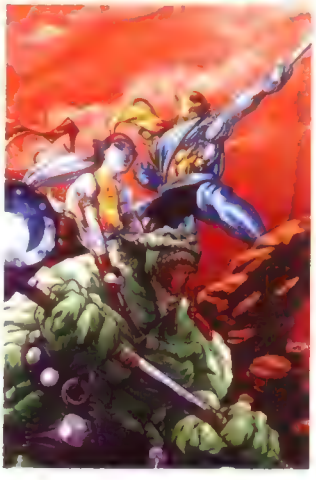
Robert Rodi y Dante Bastianoni (aunque otras fuentes hablan de Cliff Richard) son los encargados de realizar la nueva serie de nuestra mutante sureña favorita.
32 páginas por 3 dólares.

MARVEL AGE FANTASTIC FOUR VOL. 1 DIGEST

Otro tanto podemos decir de esta nueva e innecesaria versión de las clásicas aventuras de Los Cuatro Fantásticos, cuya baza con el público más joven se nos antoja aun menor.
96 páginas por 6 dólares.

STARJAMMERS

Kevin J. Anderson y Ale Garza retoman el concepto de los Starjammers para realizar una nueva serie en la que parte de los protagonistas son sustituidos por otros nuevos en aras de una mayor accesibilidad para el nuevo lector.
32 páginas por 3 dólares.



MAN-THING

El escritor del inminente film inspirado en El Hombre Cosa, Hans Rodionoff, se une a Kyle Hotz para realizar una precuela del

film en tres episodios.
32 páginas por 3 dólares.

LOKI

Parece que este es el mes de Rob Rodi, ya que junto a Esad Ribic es también el escritor de esta miniserie protagonizada por el hermanastro de Thor.
32 páginas por 3,5 dólares.

GUARDIANS

El desconocido Marc Sumerak fiirma los guiones de una nueva serie que poco tendrá que ver con los clásicos Guardianes de la Galaxia más allá del nombre. Los dibujos corren a cargo de Casey Jones.
32 páginas por 3 dólares.

POWERS: THE SELLOUTS TPB

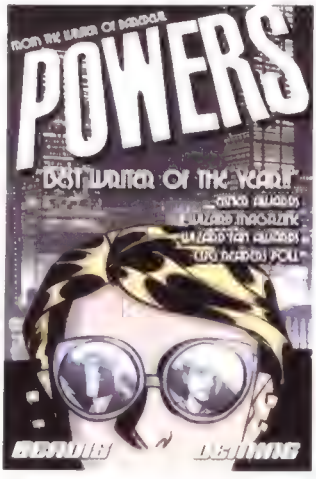
El paso a Marvel de Powers conlleva que tambien los tomos que reeditan su primer volumen vayan a ser incluidos dentro de la línea y comenzamos por el último programado en los USA.
188 páginas por 20 dólares.

KABUKI

La creación de David Mack desembarca en Marvel a traves de su sello Icon y la publicidad asegura que no hay que haber leído nada previamente para poder dsifrutar de esta historia. Atentos porque es una resolicitación.
32 páginas por 3 dólares.

POWERS

La famosa y premiada serie de Brian Michael Bendis y Michael Avon Oeming se traslada de Image a Marvel con la pretensión



de llegar a un nuevo y más amplio público. Ojo porque también es una resolicitación.
32 páginas por 3 dólares.

INDEPENDIENTES

SPOONER VOLUME 1 TP
(The Astonish Factory)

Tomo recopilatorio que contiene los cuatro primeros números de la serie más un puñado de extras que harán las delicias de sus seguidores.
150 páginas por 15 dólares.

ATOMEKA A1 BIG ISSUE #0
(Atomeka)

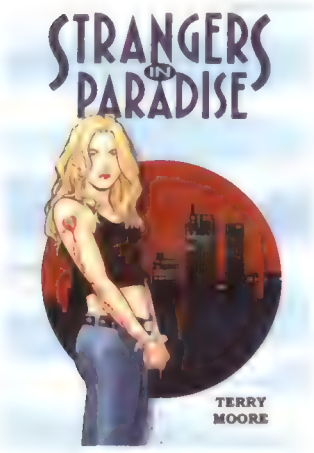
La famosa antología de cómics independientes A1 vuelve con la reedición remasterizada de The Bo Jefferies Saga de Alan Moore y Steve Parkhouse, Sharkman de Ronald Shussett y Steve Pugh, Survivor de Gibbons y McKeever y Kathleen´s House de Steve Dillon.
48 páginas por 5 dólares.

SCRAPBOOK: UNCOLLECTED WORK 1992-2004 TP
(Drawn & Quarterly)

Recopilación de todo el material producido en estos últimos doce años por Tomine fuera de su serie Optic Nerve. Ilustraciones e historietas dispersas en revistas como The New Yorker, George, Esquire...
208 páginas por 25 dólares.

STRANGERS IN PARADISE VOLUME 1 POCKET TP
(Abstract Studio)

Los dos primeros volúmenes de Strangers in Pradise son recopilados en este tomo formato bolsillo que pretende acercar la serie a un nuevo público.
344 páginas por 18 dólares.



EIGHTBALL #23
(Fantagraphics Books)
Vuelve la serie creada por Daniel Clowes tras un silencio de dos años con un nuevo número autoconclusivo a todo color .
44 páginas por 7 dólares

24: ONE SHOT #1
(IDW Publishing)
Si las aventuras de Jack Bauer en la televisión te saben a poco, aquí tienes una nueva dosis en forma de cómic.
48 páginas por 7 dólares.

CARNET DE VOYAGE
(Top Shelf Productions)
Craig Thompson planea viajar por Europa y Marruecos en estos meses y fruto de ese viaje publicará el presente cuaderno de viaje. Si le ves dibujando en el Saló, puede que esté inmortalizándote para su próxima obra.
192 páginas por 15 dólares

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS
Ejido Comix
Joan, 10
04700 El Ejido (Almeria)
Tel./Fax: 950 487 726
ESPECIALISTAS EN COMICS

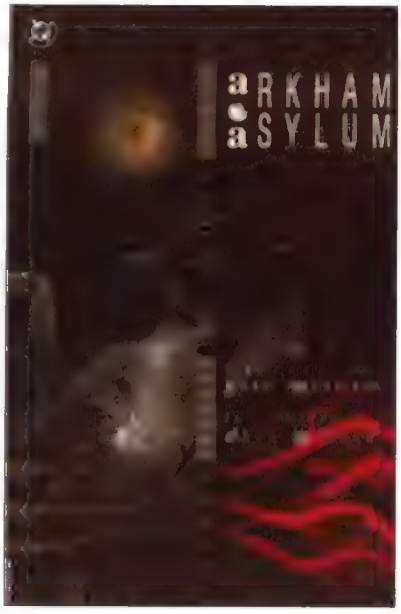
COMIX CITY (ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPERO...
Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Roye, Aspiri, Carlos Pacheco Torres, M. Angel Martin N. Fernandez...
C/ Pascual Perez, 36 - bajo
Telf. y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS A TU SERVICIO

¿Ya has entrado?
www.astiberri.com

LOCURA DE MURCIÉLAGO

En el año 89, en medio de la locura de los prestigios y novelas gráficas y demás formatos de lujo que produjo el éxito de Batman: The Dark Knight Returns, surge la obra que nos ocupa en esta ocasión. Para este proyecto, DC reunió a dos ingleses que acababan de aterrizar en la editorial americana; el guionista Grant Morrison, que se estaba labrando la fama de guionista de culto y excéntrico en la Doom Patrol y Dave McKean, que comenzaba a ser conocido por su "extrañas" portadas para Sandman.

El planteamiento es sencillo, el asilo de Arkham (que da el título a la obra) es la institución mental donde Batman encierra a sus enemigos más dementes. Un día, éstos se rebelan y toman como prisioneros a los trabajadores del manicomio, sin embargo sus exigencias no tienen nada que ver con lo que cualquiera hubiera imaginado, no quieren fugarse, no quieren su libertad, quieren a Batman dentro, a donde, según ellos, realmente pertenece. Aparte de esta trama hay otra más, de igual importancia, que narra la historia de Amadeus Arkham, el fundador del manicomio y su lento descenso al infierno de la locura.



Con la perspectiva que da el tiempo, han pasado 15 años desde su publicación, creo que se puede juzgar de manera más justa a esta obra. Lo cierto es que con este trabajo se ha producido un movimiento pendular en la crítica bastante curioso a lo largo de los años.

En general, cuando se publicó en su día las críticas fueron exageradamente laudatorias, críticas que se movieron hacia el extremo contrario con el paso del tiempo, para tacharla de vacua, pretenciosa y fallida. A este hecho también ha ayudado que tanto Morrison como McKean hayan renegado de la obra en más de una ocasión, apoyándose en la afirmación de que crearon un gigante con pies de barro, que intentaron crear una pesadilla tortuosa donde explorar la psique de Batman, pero la psicología de Batman no da para tanto. (Aunque uno se pregunta qué esperaban hallar en la mente de un tipo al que matan sus padres, se viste de rata voladora, y se dedica a arrestar a base de puñetazos a delincuentes. Que muy bien no le funciona la cabeza parece claro, aunque también es un personaje de ficción y si aplicamos el mismo planteamiento a cualquier personaje terminaremos destrozándolo, de esta manera acabaríamos con un Tarzán zoofílico, un James Bond que odia a su madre o... el Batman de Arkham Asylum, demasiado pretencioso para su propio bien.)

Y lo curioso es que ambas posturas de la crítica tienen parte de la verdad.

Es cierto que la obra es aparatosa, tiene una voluntad de ser oscura y desagradable en la línea de Dark Knight tan de moda por aquel entonces. Es cierto que la historia está excesivamente estirada para cumplir con los requisitos del número de páginas que debe tener una novela gráfica. Es cierto que el guión chirría en ciertas ocasiones. Es cierto que el dibujo de McKean a veces es narrativamente confuso; por ejemplo, rotular los diálogos del Joker en color rojo sobre un fondo negro estéticamente es muy bonito pero a la hora de leer te dejas la vista en el camino.

Aunque, para ser justo, también la historia tiene ciertas virtudes. Momentos impagables como el de Batman clavándose un trozo de cristal en su mano o la línea argumental centrada en Amadeus Arkham, probablemente más interesante que la historia de Batman y la cual provoca desasosiego de verdad en el lector. El dibujo de McKean alcanza cotas tremendas en lo que a estética se refiere, es sorprendente ver cómo utilizaba este artista el collage (antes de pasarse al Macintosh, herramienta de la que es todo un maestro, ¡si hasta los de Apple le dedican una página! http://www.apple.com/pro/design/mckean/) experimentando constantemente, creando una atmósfera nebulosa y opresiva aunque no siempre narrativamente adecuada.

En resumen, una obra con luces y sombras, que dista mucho de ser perfecta, pero con valores a reivindicar, sobre todo el tremendo trabajo de Dave McKean en cuanto a diseño y estética, con el problema fundamental de ser una historia que se toma demasiado en serio a sí misma y excesivamente morosa en su desarrollo pero con puntuales destellos de brillantez.

LA HIJA DEL COMISARIO

Chuck Dixon y Scott Beatty son una pareja (creativa) bien avenida. Uno no sabe bien donde empieza el trabajo de uno y donde el del otro y tal y como demostraron en Robin Año Uno, son capaces de narrar con elegancia una historia sencilla, sin pretensiones.

Vaya por delante que estamos ante una obra cuya valía y trascendencia está muy por debajo del legendario Batman Año Uno de Miller y Mazuchelli, pero si tuviéramos que medir a los tebeos bajo este rasero, es probable que nunca volviéramos a leer una historia de Batman.

Pidiendo lo razonable, es decir, una historia que sin alterar sustancialmente el origen del personaje inicialmente encarnado por Barbara Gordon actualice aquellas aventuras de rancio sabor camp y las haga apetecibles para el público contemporáneo, es como realmente debemos juzgar la miniserie que hoy se nos presenta.

Dixon y Beatty cumplen con solvencia la misión encomendada, sin que en los nueve números aporten diálogos o escenas memorables y quizá parezca exagerado hablar de un guión notable dada su escasa relevancia global, pero es tan difícil encontrar escritores que eludiendo los fuegos de artificio se limiten a encajar las piezas con sutileza, dejando que la historia fluya que cuando esto ocurre, el lector se ha de mostrar necesariamente agradecido. Si es virtud de ellos o defecto del resto es lo que habría que dilucidar.

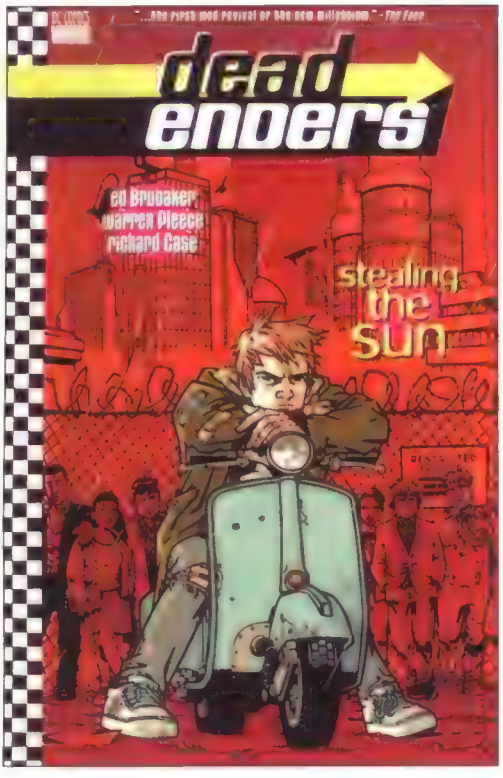
En cuanto al dibujo, señores, hay que quitarse el sombrero. Marcos Martín es uno de los dibujantes más elegantes del mercado norteamericano. Puede que alguno ponga en cuarentena esta afirmación ya que al tratar una obra de un dibujante español en los USA, el indulgente chauvinismo y la hipérbole son moneda común, pero nada más lejos de la realidad. Si Batgirl Año Uno merece una encarecida recomendación no lo es por su guión sutil y funcional, sino por el excelente trabajo gráfico que tanto Marcos como su entintador (Álvaro López) y su colorista (el también dibujante Jaime Rodriguez) realizan.

La tridimensionalidad de los escenarios en los que se desarrolla la acción (la casa de Gordon, la biblioteca, la comisaría son entornos reconocibles y su mobiliario está encajado a la escala adecuada), la sabiduría con la que coreografía las escenas de acción y el uso de los espacios vacíos en relación a las figuras, nos hablan de un autor preocupado por la narración más allá de las poses heroicas y las perspectivas a lo Kirby. Quizá alguno pueda observar que sus personajes adolecen de cierta musculatura hipertrofiada (necesaria para hacernos creer que son capaces de realizar hazañas imposibles), pero una vez comprobado que ninguno de los protagonistas de la maxiserie posee poder suprahumano alguno, no parece que dicha ausencia sea casual sino que viene a reforzar la evidente vulnerabilidad de estos.

Estamos en definitiva ante un tebeo entretenido, agradablemente falto de pretensiones, en el que la sobresaliente factura gráfica garantiza una perdurabilidad más allá de las consabidas sagas superheroicas del mes y sucesivas relecturas en los años venideros, cuando Marcos Martín se haya transformado por fin en la estrella del cómic que está llamado a ser. Koldo Azpi

CARPETERAS COMIADAS

Ed Brubaker es un excelente escritor y nadie duda de ello, pero el hecho de que aparezca ahora Deadenders en España, tres años después de su cancelación en los USA, parece más fruto de la especial relación entre DC y Norma que de factores puramente comerciales. Y es que sin entrar en criterios artísticos, ¿qué razón hay para editar ahora este tebeo salvo el impedir que otros lo hagan?



Deadenders duró en los USA escaso año y medio, en parte por deseo expreso del autor ya que no quiso apurar los 24 números que le daba la editorial escocido como estaba ante el fracaso de la que era su primera serie regular en la línea Vértigo. Cuando la suerte estaba ya echada sobre la serie, DC sacó este tomo que ahora ve la luz en España, primero de una supuesta serie de tres tomos que nunca continuó.

Definida por el autor como una versión Vértigo de Archie y una vez admitida la deuda con Phillip K. Dick (inevitable cuando alguien narra una distopía futurista con toques paranoides), Deadenders podría también ser definida como una serie que nos habla de la adolescencia, el sexo, las drogas y las vespas, solo que envuelto en un entorno postapocalíptico tan innecesario como pobremente construido y que distrae de lo esencial de la historia.

Tan solo en la recta final, cuando se resuelvan de modo precipitado las incógnitas que en este tomo comienzan a ser planteadas, podremos comprender las intenciones del autor e intuir lo que esta obra pudo ser y no fue. No lo redime de sus defectos, pero al menos lo hace más comprensible.

Pese a que el guión de Brubaker resulta suficientemente interesante incluso para un lector que ni ha leído jamás lo cómics de Archie ni vivió la moda Mod en su momento, es en la parte gráfica donde la historia pierde la batalla por el favor del lector: Warren Pleece es un dibujante esforzado pero totalmente inadecuado para una obra en la que se ha de crear un futuro postcataclísmico. Hasta Phillip Bond, un dibujante interesante pero ciertamente limitado, resulta una opción mucho más interesante vistas sus portadas que el autor elegido.

Por su parte, el color de Bjarne Hansen, centrado en la paleta de verdes y marrones, resulta ciertamente opresivo y deprimente, ilustrativo de un futuro desesperanzador pero en nada contribuye a la legibilidad de la historia, ocultando los ya de por si anodinos dibujos de Pleece aún más.

Uno puede perdonar el escaso atractivo gráfico de los diseños del cómic, la torpe necesidad de distinguir a cada uno con un rasgo característico (perilla, pelo rubio, gafas, calvicie...) que evite que los confundamos entre sí, pero hay pocos escritores que nos hagan superar el rechazo inicial a un tebeo feo y Ed Brubaker no es Alan Moore.

Deadenders no es un mal tebeo. Se deja leer, contiene originales e interesantes propuestas y sin duda estaría de la mitad hacia arriba en mi ranking imaginario de las novedades del mes. Sin embargo, de entre las muchísimas novedades que este mes ven la luz hay varias cuya calidad es infinitamente superior y a nadie le sobra el dinero. Así de simple.

SOY UN TRUHAN SOY UN SONSO

Lugares comunes: Transilvania, un castillo, Mina Murrai, Van Helsing y, por supuesto, el conde DRÁCULA.

Más lugares comunes: Literatura, radio, cine, televisión, teatro y, claro, CÓMIC.

Suma y sigue: Bela Lugosi, Anne Rice, Blade, Jesús Franco, Breccia, Buffy, Guido Crepax, Coppola, Marv Wolfman, Cristopher Lee, Sword of Drácula, Tom Cruise, Chiquito de la Calzada y, finalmente (aunque la lista sea interminable), FERNANDO FERNÁNDEZ.

Glénat sigue dispuesta a recuperar a los autores que protagonizaron el "boom" del tebeo patrio en los años ochenta, tras la labor llevada a cabo con la obra de Carlos Giménez, Alfonso Font o Bernet, inaugura la colección "Fernando Fernández" con Drácula.

Paradójicamente, Drácula, uno de los libros más adaptados de la historia, resulta ser, por su estilo, difícilmente adaptable. Bram Stoker construyó su novela más popular a partir de retales (notas taquigráficas, recortes de periódico o diarios), siendo esta particularidad difícilmente trasladable a otros medios. Fernando Fernández opta en este álbum por la narración lineal, en tercera persona, con menciones puntuales a la correspondencia de Jonathan o a los diarios de a bordo de la goleta "Deméter", y estructura el relato en cuatro actos de distinta extensión: la estancia de Jonathan Harker en el castillo, el accidentado viaje en barco hasta Inglaterra, la "enfermedad" de Lucy y la persecución y enfrentamiento final cerca de la mansión transilvana del aristócrata (el círculo que se cierra). Dramatizados casi al modo de una caduca fotonovela, los personajes actúan en poses a menudo forzadas que recuerdan una obra de teatro hasta el punto de que los actores "salen a recibir el aplauso del público" en la viñeta final.

Los intereses del autor de "Zora y los Hibernautas" siempre han oscilado entre el cómic, la ilustración y la pintura. Y eso queda en evidencia en el enfoque que le da a su versión del mito vampírico. Opta por el óleo y un uso narrativo del color: azul, violeta y negro asociados a lo desconocido, tonos cálidos, oscuridad y luz bañada en rojo sangre para dar empaque a la presencia del conde... Deja patente su dominio de diferentes registros pictóricos, armonizando influencias con el tono que desea en cada punto de la historia: desde el romanticismo de los británicos Jhon Constable, George Stubbs o William Turner (cuya influencia se aprecia especialmente en los cielos de Londres y el aire bucólico que envuelve a la Mina enamorada), pasando por Caspar David Friedrich en las escenas marinas, el expresionismo alemán o el Art Nouveau. De acuerdo con ese interés por darle un aire de clasicismo a esta obra opta por viñetas rectangulares uniformemente distribuidas y sólo rompe este diseño en momentos puntuales (como la composición simétrica a doble página en forma de "T" invertida hacia el final del relato o la ausencia de marco que da dramatismo a la transformación de Lucy Westenra).

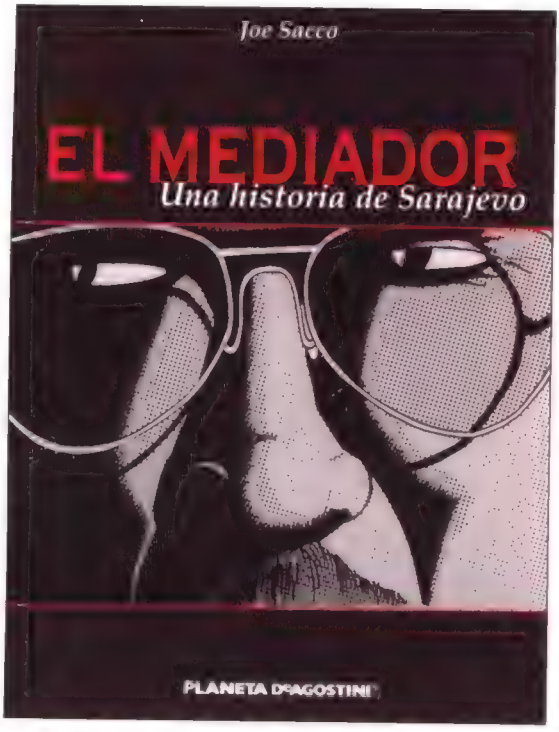
Destaca así este Drácula por el dibujo delicado, a pesar de que algunas escenas hayan envejecido en exceso y recuerden a una polvorienta película de serie B o a las ilustraciones de las portadas de los libros de Enid Blyton. Convive esa sensación de "dejà vu" con la sensualidad y elegancia del pincel de Fernández que traslada el espíritu de la obra de Stoker de la que, por desgracia, también mantiene sus incongruencias argumentales (como las constantes transfusiones sanguíneas hechas al buen tun tun y... ¡sin rechazo!).

Nos encontramos, pues, ante un álbum bien narrado y ante una adaptación fiel a la obra original (no en la literalidad sino en el tono). Recupera así Glénat un modo de hacer historieta representativo de una época (los ochenta) y a un autor (Fernando Fernández) irrepetibles: él porque se ha retirado del mundo del cómic, y el estilo de trabajo porque el entusiasmo de la época resultó ser tan falso como el reflejo de Drácula en un espejo...

LA INSATISFACTORIA FICCIÓN LLAMADA REALIDAD

Joe Sacco se ha especializado en una suerte de subgénero tan árido como inexplorado: la historieta documental.

Si consideramos la escasa difusión de una obra documental en comparación con una de ficción y lo extrapolamos a las cifras de ventas de un cómic, debemos concluir que al autor le mueven intereses distintos a los del común de los mortales (esto es, comer caliente todos los días). Seguir insistiendo a estas alturas en narrar historias sobre el conflicto que asoló la antigua Yugoslavia, una guerra en la que una vez más quedó claro que no hay bando bueno sino menos malo y molestarse en narrar los hechos tal y como le fueron contados, sin tomar parte ni dirigir al lector hacia una conclusión, son ganas de perder los pocos lectores que, despistados, se acerquen a la obra.



Porque, ¿a quién le interesa la vida de un serbio algo desequilibrado (Neven) cuyo efímero momento de gloria fue la defensa de una Sarajevo asediada por los propios serbios (corrección: los chetniks, que no todos los serbios eran iguales)? Aquí no hay gestas épicas, héroes puros o villanos a los que el destino castiga y Joe Sacco se encarga de dejarnos bien claro que como autor de este reportaje, él se limita a poner el micrófono (y los lápices) al servicio de una realidad tal y como le fue narrada.

Frente a Gorazde: Zona protegida, una especie de caleidoscópico reportaje en el que las contribuciones de los personajes seleccionados por Sacco nos van ofreciendo diferentes facetas de una misma tragedia, El Mediador opta por centrarse en un solo personaje y perder el carácter informativo para profundizar en un rico pero cuestionable punto de vista: el de Neven, quien irá narrando su vida al autor en sucesivos encuentros. Sacco deja claro que puede que gran parte de las historias narradas por Neven sean inexactas cuando no directamente falsas, pero pese a eso no las elimina del cómic. De este modo, el autor pierde parte de esa maravillosa capacidad didáctica de obras previas pero gana en credibilidad, ya que, paradójicamente, la cuestionable, contradictoria y amoral fuente de información en la que se basa la narración es lo que humaniza el relato. Todas las historias que evocamos son ficción cada vez que salen de nuestras bocas y Sacco lo sabe.

El Mediador carece de la novedad de Gorazde o la perenne actualidad de Palestina, pero a cambio resulta bastante más ilustrativo sobre la naturaleza humana que sus predecesoras. Estamos ante un análisis evidentemente fragmentario que permite al autor ejercitar músculos narrativos hasta ahora voluntariamente anulados en lo que a primera vista podría parecer una obra menor hecha con los retales de su imprescindible Gorazde, pero que acaba por ser el mejor vehículo para introducir al lector en un conflicto tan complejo como cada uno de los individuos que lo vivieron.

Sacco cede su voz a otro narrador, uno más imperfecto y desagradable, pero que gracias a sus incoherencias resulta mil veces más creíble que una montaña de fríos datos. Ahora tan sólo nos queda la duda de si en su próximo trabajo se parapetará de nuevo bajo alguno de los inevitables conflictos bélicos a lo largo y ancho del mundo o si optará por profundizar en la dimensión humana de las pequeñas y grandes tragedias de la vida.

¡QUÉ TRISTE ES LA VIDA! SIEMPRE PERDIENDO

Tatsumi no concede tregua al lector. Nos introduce en cada una de las 11 historias que componen el mosaico que es "Infierno" sin preámbulos, abriendo la puerta que conduce a lo sórdido y comprimiendo lo esencial de cada anécdota con certeros esbozos vitales. Elimina los adornos, cada idea, cada conflicto (interno o con el entorno) está desarrollado en muy pocas páginas, con las líneas imprescindibles. Deja de lado las contemplaciones, no es agradable hurgar en los recovecos de la mente y que nos recuerden que somos mezquinos, frágiles y egoístas, así que logra incomodar al lector. Esta sensación de incomodo se ve reforzada por un dibujo feista (influenciado por el gran Osamu Tezuka) en el que se explora la expresión de los personajes con abundantes primeros planos que no dejan resquicio para escapar. Nos obliga a mirar de frente adentrándonos en pequeñas historias que tienen en común el pesimismo y la desolación como reflejo de un Japón de posguerra que intenta lamer sus propias heridas.

Las historias aquí recopiladas vieron la luz por primera vez en España a principio de los ochenta, en las páginas de los primeros números de "El Víbora". Resulta paradójico que el primer "manga" que se publicó regularmente en nuestro país sea tan atípico. Y es que poco, o nada, tiene que ver el trabajo de Yoshihiro Tatsumi con el movimiento "otaku" que revolvería el mercado comiquero de los noventa. Enmarcado bajo el término "gekiga" (algo así como drama ilustrado) Tatsumi opta por narrar relatos de corte intimista y funda un Estudio bajo este nombre junto a otros artistas de inquietudes similares.

Han tenido que transcurrir más de veinte años para ver publicadas de nuevo algunas de las historias que ya aparecieron en el tomo "Qué triste es la vida" junto con otras que sólo han visto la luz en las páginas de "El Víbora". En este tiempo hemos vivido el auge y la estabilización del fenómeno "manga". Por nuestras librerías han desfilado Son Goku, Akira, Ranma 1/2 o Alita, pero también, especialmente en los últimos tiempos, un "manga" sosegado y naturalista que nos permite intuir el mercado japonés como un puzzle vasto y complejo con géneros y subgéneros para toda clase de lectores y donde tienen cabida las masturbatorias páginas de "Miss 130" firmadas por Chiyoji junto con los relatos psicológicos de Taniguchi, Satoshi Kon o Tatsumi.

Las historias recogidas en esta recopilación nos muestran una sociedad compleja y llena de complejos, formada por seres que tras la educación aprendida viven el drama de la soledad, los remordimientos sin expiación posible, el miedo y la miseria (económica o moral). Nos conducen de lo particular a lo general al hablar de sentimientos universales que no soslayan las referencias al sexo, sus connotaciones con la relación de poder y la represión como metáfora de la contención conflictiva de los sentimientos. Tatsumi nos pone tras los ojos del violador, del mirón insatisfecho, de personajes solitarios retratados sin piedad y con un perfume a pesimismo y desencanto reforzado por una narración en la que prima la carga psicológica, descubriéndonos como animales sociales atrapados en ratoneras gigantes. Sirva este "Infierno" como aperitivo a nuevas obras de este autor [Ponent-Mon anuncia la publicación del primer volumen de "Una Gran Revelación"], o la esperada recopilación de "El Caminante" de Taniguchi que nos permiten, después de tantos años, conocer un poco mejor la realidad poliédrica y enriquecedora que se esconde tras la palabra "manga".

Con un retraso superior a los seis meses (auque su aparición estuvo confirmada para entonces, desapareció de los lanzamientos motivados por la última edición de Expocómic), el tomo recopilatorio de Jimmy Corrigan llega avalado por la concesión de numerosos premios. Entre otros, el de Mejor Obra Extranjera del festival de Angoulême, auténtico certamen de referencia en el mundo de los tebeos. Cuando menos, en el ámbito europeo. Aunque ignoramos los motivos del mentado retraso, parece razonable relacionarlos con las dificultades que plantea traducir, maquetar e imprimir un volumen como este. En primer lugar, podría parecer arriesgado situar en el mercado español un producto en apariencia tan inclasificable como la obra de Chris Ware. En segundo, porque se trata de un producto cuyo diseño plantea retos difíciles de solventar.

Quizás no sea el menor de ellos el exigente perfeccionismo de un autor que, si ha ocurrido con la edición de Planeta de Agostini como acaeció con la francesa, debe haber proporcionado algún que otro dolor de cabeza a los responsables de la versión española. Esta actitud de Chris Ware podría parecer la de un esteta diletante. En realidad es resultado de la inusual preocupación de un autor por controlar cómo llega su obra a los lectores. Consciente de que en su trabajo la forma es parte integral del mensaje, este historietista e ilustrador establece un control de calidad alto en la edición de sus tebeos. El resultado no sólo destaca por la calidad intrínseca de la obra. También por la atractiva forma en que ésta es ofrecida, convirtiendo sus álbumes en objeto de coleccionismo bibliográfico. No sorprende, pues, que la impecable edición norteamericana de Jimmy Corrigan (Pantheon Books) fuera honrada en 2001 con el máximo galardón del prestigioso premio literario de The Guardian.

Jimmy Corrigan nació como doble tira semanal para el diario de Chicago New City. En principio, Chris Ware la concibió como una historia para completar en un verano con la que exorcizar algunos de sus fantasmas particulares. Los acontecimientos vitales del autor, en parte resultado de su publicación, la convirtieron en una coherente, sólida e impresionante obra. En la misma se nos narran dos historias en paralelo. Por un lado, la del Jimmy Corrigan de finales del siglo XX. Alter ego de Ware, se ha criado sin padre y siendo objeto de sobreprotección materna. Por otro, la de su abuelo, también llamado Jimmy Corrigan. Con 9 años a finales del siglo XIX, creció bajo el brutal autoritarismo de su padre y marcado por la ausencia de la madre. Aparecida por

entregas en el New City, las recopilaciones de sus respectivas historias fueron alternándose con las de Quimby the Mouse en Acme Novelty Press. Jimmy Corrigan, el tomo, recoge la línea argumental central dedicada a este personaje dual, con pequeños retoques y añadidos que le proporcionan un mayor grado de coherencia.

Tal vez lo primero que pueda atraer la atención sobre Jimmy Corrigan sea el limpio y sintético estilo gráfico de Ware. La reacción que suele suscitar la contemplación de sus planchas entre personas neófitas en leer tebeos es calificar el resultado como "bonito". En efecto, pocos autores del panorama actual merecen con tanta justicia tal calificativo para el resultado de su trabajo. Síntesis de influencias variadas, el grafismo de Ware podría definirse como resultado de hibridar la línea clara de Hergè con la elegancia modernista de Windsor McCay. Influencias que también parecen evidentes en una la busca constante de equilibrio entre estética y pragmatismo narrativo en la disposición de cada elemento que aparece en la página. De este modo, las inquietudes estéticas e iconográficas de Ware no juegan en detrimento de la claridad expositiva ni la integridad de la historia que nos narra. Todo lo contrario, pues Jimmy Corrigan -en realidad, toda la obra de Ware- podría definirse como "ensayo práctico sobre la historieta como medio de comunicación". La panoplia de recursos desplegada por Ware en estas 380 páginas pone en evidencia una intensa investigación y una profunda reflexión sobre el lenguaje en viñetas y la relación emisor-mensaje-receptor. Multitud de elementos y rasgos estilísticos podrían ser interpretados por una mirada superficial como mero ejercicio iconográfico. Sin embargo, una lectura atenta permite descubrir que, lejos de constituir el capricho de un esteta, tienen como objetivo crear sensaciones y describir estados de ánimo de una forma puramente visual, economizando de esta forma textos.

Iinvestigación y reflexión sobre un medio habitualmente terminan generando meros ejercicios metalingüísticos, juegos de artificio que se agotan en el uso (y, en no pocas ocasiones, abuso) de los recursos que proporciona el medio. En Jimmy Corrigan Ware transciende esta faceta para desnudar su alma, ofreciéndonos una reflexión sobre la impotencia y el autismo emocional que aqueja a no pocas personas en las sociedades modernas. En un sano ejercicio de sinceridad nos confiesa que se trata de una obra semi-autobiográfica. Aunque formalmente los dos Jimmy Corrigan que la protagonizan son dos personas diferentes, en esencia se trata del mismo personaje en dos etapas diferentes de la vida: niñez y antesala de la madurez. La historia de Corrigan-abuelo, con los preparativos de la Feria Universal de Chicago como telón de fondo, está marcada por el temor impuesto por el arbitrario autoritarismo de un padre que vierte en su hijo su frustración, haciéndole culpable de la desaparición de su esposa, fallecida en el parto. La constante mudanza acompañando a su padre en busca de trabajo hace de Jimmy un ser desarraigado y su orfandad un elemento diferenciador respecto a sus compañeros de juegos. Por añadidura, parece claro que la ausencia de la figura materna y el carácter rijoso de su padre van a mediatizar sus futuras relaciones con las mujeres.

En una situación extrañamente simétrica, son la omnipresente figura de la madre y la ausencia del padre los elementos que van a marcar la capacidad de expresión de sentimientos por parte de Corrigan-premaduro. El padre de Jimmy abandona su familia a poco de nacer éste. La ausencia, fuera de la ficción, de un modelo masculino permanente se une a la figura sobreprotectora de su madre para convertir a Jimmy en un individuo infantiloide que sublima sus frustraciones y una timidez patológica refugiándose en un mundo imaginario. Cada situación embarazosa, cada pequeña frustración va a destilar una alternativa ficticia. No necesariamente más satisfactoria que la realidad, pero sí más fácil de asimilar por un ensimismado Corrigan. Un padre de quien no guarda recuerdos se pone en contacto con él con el deseo de conocerle y los acontecimientos se precipitan. El viaje emprendido a tal fin, además de con su padre le llevará a conocer a su abuelo y su hermanastra. Y le permitirá extirpar parcialmente la castradora presencia materna, integrarse de una forma más satisfactoria en la cotidianeidad. Desgraciadamente, sería preciso disponer de un espacio más amplio para desarrollar el análisis de estos aspectos. Máxime cuando nos enfrentamos a una obra que se presta a interpretaciones alternativas y complementarias en función de las sensaciones creadas al lector y de los diferentes planos de lectura a que se presta.

DIFERENTES MANERAS DE HACER EL GARRULO

Supongo que si uno aspira a ser el primer autor que gana el Premio Nobel de Literatura mediante su labor en el mundo del cómic, no parece muy apropiado que la serie que le haga famoso se llame "Pepito, el maniaco homicida" (lo de Pepito, lo digo porque Johnny debe ser un nombre tan común en Estados Unidos, como aquí lo es Pepe). Pero, como Jhonen Vasquez nunca ha mencionado que ganar el Nobel sea su aspiración por su labor en la literatura en viñetas, no tiene nada de raro que su serie se llame "Johnny the homicidial maniac". Supongo.

Con el permiso de la Academia sueca, les diré que el mencionado tebeo del maniaco homicida es una de las cosas más divertidas y gamberras que un servidor se ha encontrado últimamente en el, a veces excesivamente "normalizado", mundo de los tebeos. Es innegable la existencia de una cierta diversidad en los procelosos mares de las viñetas, como también lo es que muchas veces nos encontramos con la repetición de los mismos modelos una y otra, y otra, y otra, y otra, y otra vez. Y con ello no quiero cargar las tintas sobre los autores o los editores: nosotros, los lectores, también tenemos nuestra parte importante de culpa cuando reclamamos ávidamente que nos ofrezcan más de lo mismo cuando algo nos gusta; es como si estuviésemos un poco atontados y no fuese cierta, en realidad, esa impresión de que no sufrimos daños aquella vez que de pequeños tropezamos y nos caímos por el balcón y aunque tuvimos la buena suerte de que estábamos en Venecia, tuvimos en cambio la mala suerte de que no caímos al canal, sino que nos dimos de cabeza con una góndola.

Perdón, ¿por dónde iba? Ah, sí, el maniaco. "Johnny the homicidial maniac", la serie que ahora nos ofrece la recién estrenada editorial Dcomics, fue creada en 1995 por Johnen Vasquez para Slave Labor Graphics y su éxito motivó el que la mencionada editorial se especializase casi en esta especie de genero a medio camino entre el humor negro y la chacinería. Pero no se crean que con pintar unos monigotes con pinta de niños cabezones de ojos grandes, y cargados de cuchillos de carnicero, ya sirve para realizar un tebeo. Bueno, sí; si que últimamente abundan los tebeos sustentados únicamente en ese tipo de vacuidad que ofrece poco más que estética de mal gusto, pero no es el caso del perturbado este... digo, de Jhonen.... digo, de Johnny. Ya me estoy liando

Concentrémonos. Este primer álbum, que engloba los dos primeros números yanquis, sirve como carta de presentación del "divertido" joven titular de la colección y de su vecino de corta edad, Squee, que años más tarde se hizo con una colección propia. Puedo adelantar que las historias cortas, de diversa longitud, que componen esta primera entrega no son de suspense, al final casi todo el mundo termina destripado: menos el protagonista, todo lo que se mueve.

A criterio del lector quedará el determinar si Vasquez quiere reflexionar sobre alguna cosas (como el tipo de disfuncional educación que damos a nuestro hijos o sobre el tipo de expectativas que nuestra sociedad genera en nuestros jóvenes) o, por el contrario, éste es simplemente un majadero que no tiene cosa mejor que hacer que gastar tinta y papel. De lo que no cabrá duda es de que talento para el dibujo si posee el chaval, con ese estilo seco y duro, de trazo seguro y cargado de una estética que recuerda el trabajo del célebre ilustrador Edwarg Gorey.

Llegado este punto, más de uno, y de dos, respirarán aliviados al intuir cercano el final de esta reseña; a la par que se llegará a la certeza de que su seguro servidor, y autor de estas líneas, ha enloquecido definitivamente cual vulgar Ministro de Defensa, pero ¿es que pensaban que solo se le podía "ir la olla" a Jhonen Vasquez?

Y ALAN SE FUE A LA GUERRA

Guibert dibuja La guerra de Alan a partir de los recuerdos de Alan Ingram Cope, amigo americano al que trató durante cinco años, hasta que murió de un cáncer en 1999. Piensa contarla en tres tomos, pero luego la seguirá otra serie sobre los recuerdos de infancia de Alan y quizá algún título más basado en la misma amistad. Basta anotar la extensión de tales proyectos para hacerse una idea de la impresión que Alan hizo al joven dibujante francés. Y esa impresión se percibe felizmente en el relato que Guibert hace de su guerra.

Ésta es, naturalmente, la segunda guerra mundial, a la que Alan se incorporó como alistado a sus dieciocho años, en 1943. Pero lo que Guibert ha dibujado tiene poco que ver con el cómic bélico. Aunque casi todos los personajes visten uniforme, se mueven en campos de instrucción, acuartelamientos o transportes, entre tanques y demás impedimenta guerrera, y en tomos sucesivos Alan recorrerá el campo de batalla europeo, siguiendo el calendario de los movimientos del frente hasta el final de la contienda, lo que Alan y Guibert nos cuentan, en particular en esta primera entrega, no atiende a enfrentamientos armados ni se sitúa en el escenario de las grandes batallas. Nos hablan, más bien, de la vida ordinaria en el ejército de un joven al que las circunstancias convierten en soldado y que vive ese universo extraño con su particular personalidad y su manera de ser y de vivir. Nos hablan de ejercicios de tiro y de ladillas, de incidencias de cuartel y de amistades. Nos hablan, en definitiva, de gentes vulgares que viven sus cotidianidades como podría vivirlas cualquiera de nosotros.

Guibert subraya en su nota previa la cualidad del relato de Alan, que es la de quien ama la vida y sabe contar la suya de modo tal que invita a quien escucha a amarla. El efecto que produce su relato, tal como el dibujante nos los transmite, es realmente ése: vemos en Alan al individuo corriente que también es único, aunque no extraordinario. Y simpatizamos con él, seguimos su relato con atención e interés creciente, porque lo sentimos próximo y nos reconocemos en él o porque su diferencia suscita nuestra curiosidad, lo mismo que antes la de Guibert.

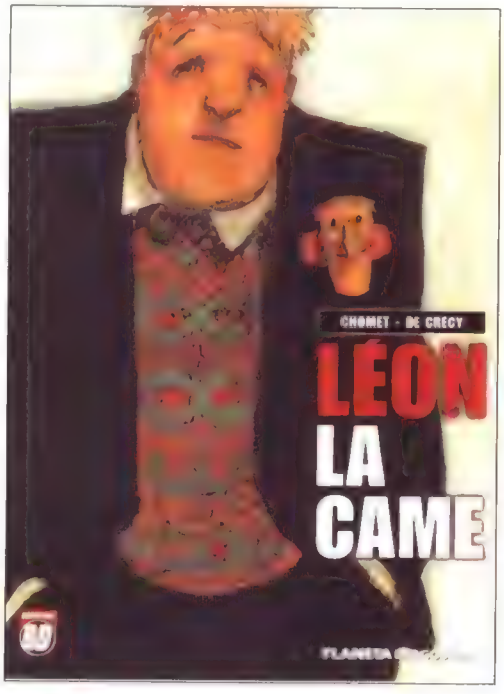
Éste ha traducido la historia de Alan en un relato de una sobriedad y eficacia gráfica ejemplares. Buena parte de sus páginas se atienen a la misma rejilla de las seis viñetas de tamaño idéntico, aunque la quiebra a menudo y con acierto. Sus figuras están trazadas mediante unas pocas líneas depuradas y exactas, que además se mueven con frecuencia sobre el fondo blanco de la página, o mediante tintas diluidas, que le sirven para crear un ambiente como de vieja fotografía en blanco y negro o para describir un paisaje como si de un apunte a la acuarela se tratase. En una u otra modalidad, que combina con gran efectividad, se percibe el talento de un dibujante de los pocos, capaz de deslumbrar por su percepción de la figura, su sentido del movimiento natural y su talento para traducir un mundo en unos pocos trazos. Guibert resuelve el relato en La guerra de Alan con la maestría narrativa de un clásico y la mano de un dibujante de excepción. Que no tarden en publicar los tomos que siguen a éste.

[illegible] Manuel Díaz de Guereñu

¡A DEGUELLO!

Nunca es tarde si la dicha es buena. Aunque discutible como todos los refranes, en este caso se ajusta como anillo al dedo. Con casi nueve años de retraso nos llega esta ambiciosa obra, avalada por varios importantes premios al norte de los Pirineos. Esta extensa obra surge de la imaginación del ahora conocido como director del largometraje de animación Belleville, Chomet, y de la prodigiosa mano de Nicolas De Crécy, autor con una larga carrera a sus espaldas, incomprensiblemente desconocido por estos lares hasta ahora.

Aún sin concluir la publicación, lo visto hasta ahora nos permite aventurar que estamos ante una de los mejores tebeos de la pasada década, al que por fin se le hace justicia con la presente edición.



Dentro de la tradición de "sagas familiares", tan arraigada en la literatura, el cine o la historieta, nos encontramos con esta historia acerca de tres generaciones de una misma familia. En ella destaca el abuelo, el casi centenario patriarca de la saga, creador de la empresa familiar, de fuertes y contundentes convicciones. Aún en el largo ocaso de su vida, sobrevuela su familia como un buitre que todo ve. Tenemos a su hijo, de aspecto aguileño y pétreo, déspota e incapaz de recibir o dar cariño. Actual director de la fábrica, ahora en dificultades, hará lo que sea por evitar su naufragio. Finalmente el nieto, que como un gran perro pachón, pusilánime y frágil, pero de desbordante imaginación, será el hilo conductor de la historia. A este trío le acompañan un espléndido plantel de secundarios, del entorno familiar o laboral, a los que con sólo verlos y escucharlos una vez, quedan perfectamente retratados. Con estos mimbres los autores urden un cesto espectacular. En él tienen cabida, no sólo una crónica familiar densa y rica en vitriólicos matices, sino también una crítica a algunos aspectos de la sociedad actual, que si bien se sitúan fisicamente en Francia, son fácilmente extrapolables a nuestros parámetros. El mundo empresarial, las grandes corporaciones, las diferentes clases sociales, la publicidad... todo está en la diana de para los certeros dardos lanzados por la cruel pareja autora.

La sátira y el esperpento campan a sus anchas. Aqui tenemos una cierta querencia al humor negro, pero tal vez no estemos acostumbrados a la crueldad que destilan las brillantes páginas que leemos con fruición, esperando otra sorprendente barrabasada a cada vuelta de esquina. El mérito de los autores, es que, gracias la inteligencia de Chomet y al elegante expresionismo satírico de De Crécy, la obra no cae en lo guiñolesco o en lo gratuitamente grotesco, sino que un extraño halo poético recorre toda historia, apareciendo incluso el amor, dotando de calidez a personajes que de otra manera serían meras caricaturas de arquetipos.

Tal vez la obra se mereciera otra edición, pero esta de Planeta, muy similar a la original, permite disfrutar del arte de De Crécy , con su decidido trazo y entonado cromatismo, además de poner al alcance de un mayor número de bosillos los 4 volúmenes de que consta la historia completa.

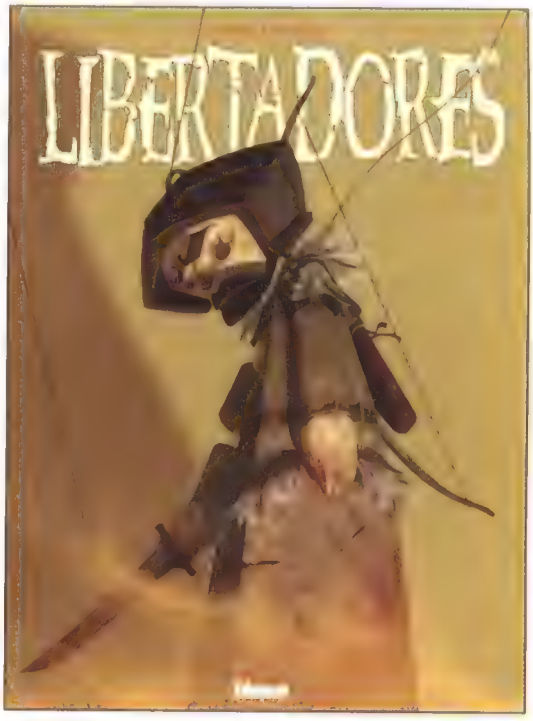
A no ser que sepas francés y tengas acceso a la edición gala, sólo te queda esperar a mayo para leerla completa, si las siempre volubles fechas de publicación se cumplen. Aunque merezca la pena, larga se está haciendo la espera.

ELOGIO A LA FORMA

Pocas veces se encuentra una ópera prima con un acabado tan perfecto como Libertadores.

Enrique Fernández, autor curtido en las rentables aguas de la animación ha ido pariendo con mimo y esmero una obra cuya factura gráfica posee una madurez ciertamente sorprendente si consideramos que se trata de su primer álbum.

Ambientado en una época medieval incierta, sin referentes geográficos ni arquitectónicos claros, tal vez buscando potenciar su carácter metafórico, Libertadores se erige en un alegato contra las sociedades militarizadas en las que bajo el pretexto de la lucha contra un enemigo intangible, se explota a la ciudadanía, limitando sus libertades y sus ingresos.



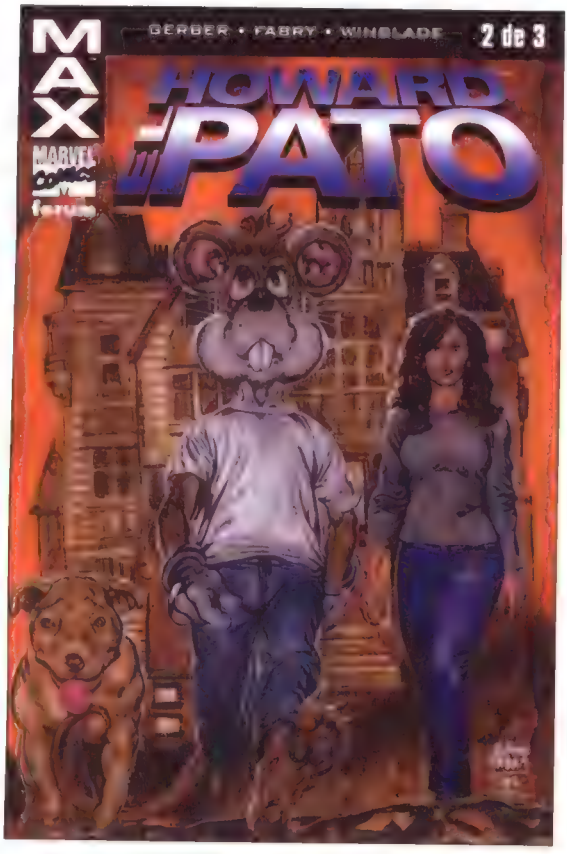
Enrique Fernández nos muestra la fascinación de un joven pastor por quienes se erigen en defensores de la sociedad y su progresivo desencanto en la medida en la que va conociendo las interioridades del grupo militar llamado Los Libertadores.

Gráficamente la historia tiene un atractivo indudable. Dibujada con un estilo claro que combina una deformación caricaturesca con iluminaciones de corte realista y acompañada de un color impecable, tiene todos los elementos para gustar a una amplia gama de lectores. Es especialmente destacable el uso del color infográfico, con una paleta muy alejada de la que nos tienen acostumbrados los americanos y franceses, rica en tonos pastel amarillos, marrones y verdes. Quizá por eso mismo, los bocadillos con fondo blanco destaquen demasiado en algunas viñetas, apareciendo poco integrados en las mismas, pero en conjunto, tanto la variedad cromática, como la extraordinaria labor de luces aplicada sobre fondos y figuras hace que el placer estético que acompaña a la contemplación de cada viñeta sea difícilmente superable por ninguna de las novedades que encontraremos este mes en nuestras librerías. Aún le queda pulir su narrativa, lastrada por la elección de planos de notable belleza pero que aportan bien poco a la lectura de la obra. Un ejemplo de esto se da en la batalla que acontece en las páginas 34 a 42 donde la confusión propia del combate se une a la creada por el propio autor con sus composiciones y obliga al lector a detenerse innecesariamente a tratar de identificar qué es lo que ocurre y a quién se está matando. De todos modos, las escasas muestras de bisoñez narrativa en lo gráfico se vuelven peligrosas lagunas cuando estudiamos su guión.

Frente al escaso desarrollo de la personalidad y motivaciones del protagonista, necesario para poder intuir el porqué de su acto homicida final, sorprende cómo se malgastan páginas en escenas prescindibles (como la redundante escena inicial de los títeres) o la sorprendente página cinco que o bien tiene como función abrir una línea argumental que será resuelta en futuros álbumes o verdaderamente no aporta nada en absoluto a la obra. Si esto fuera Francia y al autor se le estuviera pagando un sueldo digno por tan ímprobo esfuerzo, podríamos lamentar la ausencia de un guionista profesional que guiase con mano firme a tan talentoso debutante. Esto es España y nos podemos dar con un canto en los dientes por haber podido contemplar un brillante debut de un dibujante destinado a triunfar al otro lado de los Pirineos, donde los profesionales pueden vivir de la historieta y la industria tiene como objetivo llegar a un público real.

¡MAX MADERA...!

Pasados casi 30 años desde su aparición, regresan a la Marvel las aventuras del pato Howard. El mundo ha cambiado, los tebeos no son como los de antes y mucho menos la editorial del trepamuros. Las líneas Ultimate y Max han teñido la piel de Nick Furia, enfundado en cuero a Los Vengadores pero también devuelto a Parker al Instituto. Las primeras tratan de reencarnar los superhéroes más emblemáticos de la casa (¿de las ideas?) en un mundo más real, contemporáneo y verídico. Las segundas intentan provocar, acercar los personajes de toda la vida a un público supuestamente más adulto. Aquí, dentro de este último saco, caen las nuevas aventuras de Howard, versión políticamente incorrecta del Donald de la Disney.



Steve Gerber sorprendió en los 70 con un pato malhablado, sarcástico, inconforme con todos y con todo. Quizás ahora, tras los Ennis y compañía, el mismo repertorio de insultos y mala leche no sorprenda tanto pero el reparto de estopa sigue siendo tan indiscriminado como el de antes e incluso más personalizado si cabe. A la parodia de géneros, se une ahora la de personajes, líneas editoriales, programas de televisión, música y cualquier tema que se deje intuir como tabú para los norteamericanos (hablamos principalmente de sexo y religión). La historia arranca crítica, pronto cómica. Continúa como parodia superheroica y despelleja la línea Vértigo, Sandman y familia, en un ejercicio con gracia pero algo vacío (tanto por lo desgastado del tema como por las formas). Usurpa el argumento que diera vida a Predicador para, igual que la propia serie, olvidarlo instantáneamente. Finalmente se revela de nuevo crítica pero a la vez sorprendentemente reflexiva.

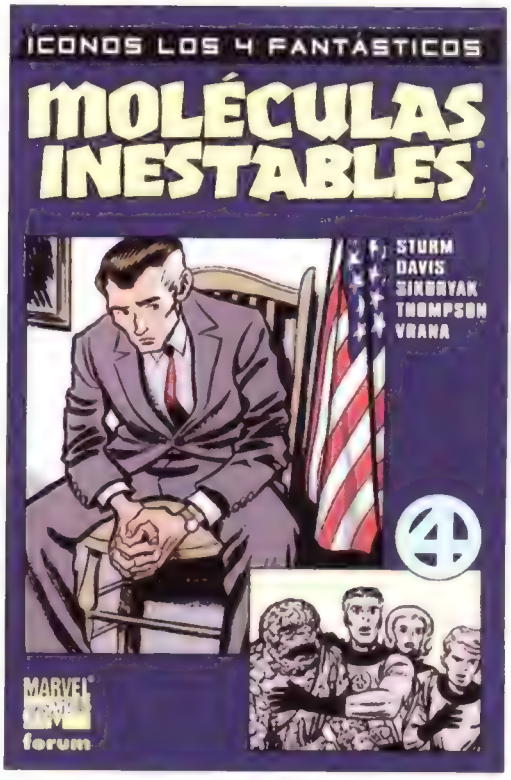
La mordacidad de Gerber, en ocasiones anclada al pasado, otras veces de total actualidad, es acompañada en su mayor parte por un buen Phil Winslade. El dibujante recrea al antropomórfico pato y lo reconvierte, al compás del guionista, en ratón bípedo. Más mala leche, silenciar las voces que antes acusaban de algo más que parodia al personaje. El método, alejarse del obvio parecido con la plumífera franquicia Disney para terminar convirtiendolo en un ratón de hocico prominente y grandes orejas redondeadas, emblema de la compañía aún mayor que el anterior.

Divertida y socarrona, la vuelta del pato Marvel no da para mucho más en una miniserie que deja más cabos sueltos que una trama argumental de Claremont. La pregunta es, ¿encaja con la línea Max? De hecho, ¿encaja la línea Max en Marvel? ¿La provocación nace por sí sola o viene impuesta? En tales supuestos, ¿cuándo estaría justificada?. O visto de otro modo, ¿acaso tiene que estarlo?

En cualquier caso, es salirse del tiesto. "No preguntes", que diría el mismísimo Howard.

RELACIONES INESTABLES

Sorprende ver un cómic de estas características publicado por Marvel. Ni el tipo de dibujo ni el contenido del guión entran dentro de los parámetros normales establecidos en las colecciones regulares de esta editorial. Aunque basta echar un vistazo al equipo creativo para darnos cuenta de esto mismo: James Sturm al guión y Guy Davis al dibujo. Ambos autores provienen del panorama del cómic alternativo americano, con alguna colaboración ocasional para Vertigo por parte del dibujante (por estos lares pudimos ver el Sandman Mistery Theatre, brevemente, eso sí), con una sensibilidad y una aproximación al lenguaje del cómic diferente. Y esta sensibilidad diferente hace de Moléculas Inestables, un cómic especial, pero por encima de todo, un buen cómic.



La historia se sitúa en la década de los 50 del siglo XX, y narra la vida de los personajes de Los 4 Fantásticos en sus vidas civiles antes de convertirse en héroes nacionales en los 60. La narración viene a ser una especie de falsa recreación de la vida de los personajes; esta apreciación viene reforzada por los textos que aparecen al final de tomo a modo de notas, en donde se nos cuentan de qué libros y entrevistas del "mundo real" se han extraído los datos en lo que se basa esta recreación de "ficción" de la vida "real" de los personajes. Moléculas Inestables nos cuenta las tribulaciones de estos personajes, y es precisamente en la construcción de los mismos donde la serie da el do de pecho. Al lector le resulta muy fácil empatizar con ellos, están construidos con maestría y elegancia, y sus zozobras personales no nos dejan indiferentes. Sturm toma las características básicas de Los 4 Fantásticos y las distorsiona y retuerce según su visión: Reed sigue siendo esa persona extremadamente racional que siempre hemos conocido pero, por una vez, se nos revela la parte negativa que tiene comportarse de manera tan cerebral en la vida; Sue es una mujer invisible, pero debido al papel de la mujer en aquella sociedad; Johnny es el típico adolescente rebelde aunque en esta historia podemos percibir realmente su angustia e ira a, sus ganas de escapar, de crecer; y Ben es el mujeriego simpático y de vida disoluta eternamente enamorado de la novia de su mejor amigo.

En cuanto al dibujo éste es un tanto feísta, pero cumple sus funciones narrativas de manera ejemplar. La narración fluye sin obstáculo alguno, y aunque es cierto que puede costar un poco hacerse al estilo de Guy Davis tras leer las primeras cinco páginas uno ya está metido totalmente en la historia.

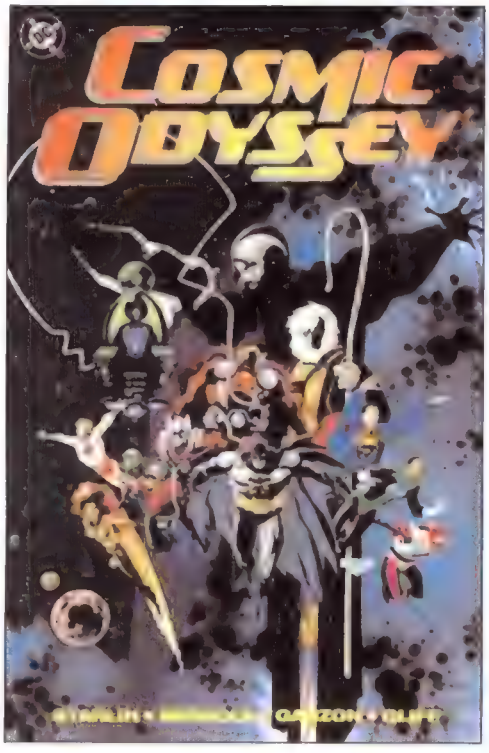
A resaltar la página final del cómic, con un Reed Richards reflexionando sobre la ciencia y la vida mientras mira por un microscopio que no es sino un colofón excelente para un tebeo en el que se nota que los autores han puesto un inmenso cariño y que no decepcionará a nadie. Porque en este tebeo, no sólo las moléculas son inestables, las personas y sus emociones también.

CLÁSICO MODERNO

COSMIC ODYSSEY

¡ESPACIO Y JUVENTUD BIEN MEZCLADAS!

Reedición de un tebeo de 1988. Al guión un Starlin que ya era un autor consagrado, prestigioso, de solvente eficacia, aunque un tanto reiterativo; a aquellas alturas de su carrera ya había dicho todo lo que tenía que decir. A los lápices, un Mignola, creando la que junto a la exitosa Gotham: Luz de gas, le consagrarían definitivamente como uno de los autores más personales e influyentes de la pasada década. Supuso la historia más larga del dibujante hasta la fecha, lo que le permitiría evolucionar a ojos vista. Después llegarían Fafhard y el Ratonero Gris, Ironwolf y Hellboy entre otros, pero esa ya es otra historia.



Obra concebida como un homenaje a Kirby, participa del gusto por la aventura cósmica "más grande que la vida" que tanto agrada a Starlin, beneficiándose de un dibujante en plena efervescencia estilística. El bueno de Mignola está encantado de trabajar con uno de sus autores favoritos al que seguía desde sus tiempos del instituto.

Los Nuevos Dioses, Darkseid, Starfire, el Linterna Verde John Stewart, el detective marciano, Dr Fate, Superman, Etrigan y hasta el "siempre atractivo Batman", entre otros, se dan cita en este espectacular tebeo, de trama sencilla, con amenaza de un ente denominado ecuación anti-vida, que lógicamente pondrá en peligro la existencia de toda la vía Láctea, nada más y nada menos. El guión, si te lo crees, es lo suficientemente atractivo y dramático como para interesar, pero es gracias a los dibujos de Mignola por lo que la historia pasaría a ocupar un puesto en nuestra memoria.

El dibujante, que en esta obra parece asumir, filtrar y adaptar a su cada vez más definido estilo las influencias de Kirby, dibuja más luminosamente de lo que lo hace ahora. Se mantienen constantes como su nula querencia a dibujar los pies, o a la ingravidez de los personajes, así como se afianza la rotunda tridimensionalidad de los personajes. Se aprecia una evolución clara hacia la mancha y los planos separados de luz y sombra, marcados por el neto contraste entre el blanco y el negro, por mucho que, en una constante en sus inicios de carrera, no goce del más adecuado de los entintadores. Afortunadamente el color sí es el adecuado, y aporta volumen allá donde Garzón pone rayitas.

El tebeo se lee y disfruta a toda velocidad. No da un minuto de respiro, salvo para las necesarias explicaciones pseudocientíficas. La personalidad de los protagonistas, no por menos obvia está perfectamente definida y la formula de juntar personajes dispares y soltarlos a ver qué ocurre, en este caso funciona, con numerosos invitados, cameos y detalles que dejan un buen sabor de boca. Leída hoy, es igual de fresca que en el momento de su publicación, y nos permite comprender y apreciar de un Mignola en pleno crecimiento.

Editado en su momento por Zinco en 4 volúmenes en formato prestigio, y agotada hace tiempo es ahora reeditada en un tomo en cartoné por Norma. Afortunadamente, parece que vamos camino de que siempre estén en el mercado obras que se van agotando, en ediciones más que dignas. Un buen motivo para revisitar un tebeo que, con más de 15 años a sus espaldas, va camino de convertirse en un pequeño clásico del entretenimiento y la aventura.

Quim bou tiene mucho mérito. Poco a poco, página a página, con un tesón y talento encomiables va creando su propio universo de "fantasía heroica", rico en matices, perfecto lienzo para plasmar sus ideas e inquietudes. Sin estridencias, tal vez sin excesiva repercusión mediática (en el ámbito de la historieta, entiéndase) va creciendo y madurando a paso seguro. Tras desarrollar la vertiente más "realista" y oscura en las obras centradas en el continente de Món, ahora le toca el turno a su vertiente más luminosa y fabulativa con Orn: Dos espadas.

Estamos ante la Primera aventura larga de Orn, el perro antropomorfo al que vimos por primera vez en el Extra Dude nº3. Después nos hemos encontrado con él en la colección Satélite nº6 (Quizás, reseñada en el nº25 de esta misma revista) y de forma breve aunque brillante en la obra colectiva Artículo 20. En todas ellas se adivina un personaje sólido, carismático, del que sólo faltaba una historia más larga donde desarrollar su potencial.

El peludo protagonista de este arco argumental responde al tan interesante como socorrido arquetipo del aventurero desarraigado que arrastra el peso del pasado. En realidad, Orn es un personaje más de un argumento mucho más amplio y coral; una historia que aún espera a salir del cajón de los proyectos para hacerse realidad. Mientras tanto, disfrutaremos de las historias que Bou nos vaya ofreciendo a lo largo de los 5 volúmenes previstos.

Retomamos a los mismos personajes de Quizás. Acompañamos al mercader y su hijo que han contratado a Dos Espadas como protector en su viaje a la ciudad de Mae´Ost, a la que llegan en las primeras páginas de este relato, en una bonita viñeta a doble página que se antoja homenaje al Principe Valiente de Foster. En la ciudad está a punto de celebrarse la inauguración del templo de Lug, con lo que ya tenemos la excusa perfecta para que confluyan en el recinto todo tipo de personajes atraídos por la fiesta. En este primera entrega se plantea la acción y se conocen variopintos personajes. Conocemos un poco más al protagonista, con alguna referencia a su pasado a la vez que se crean más incógnitas entorno al mismo.

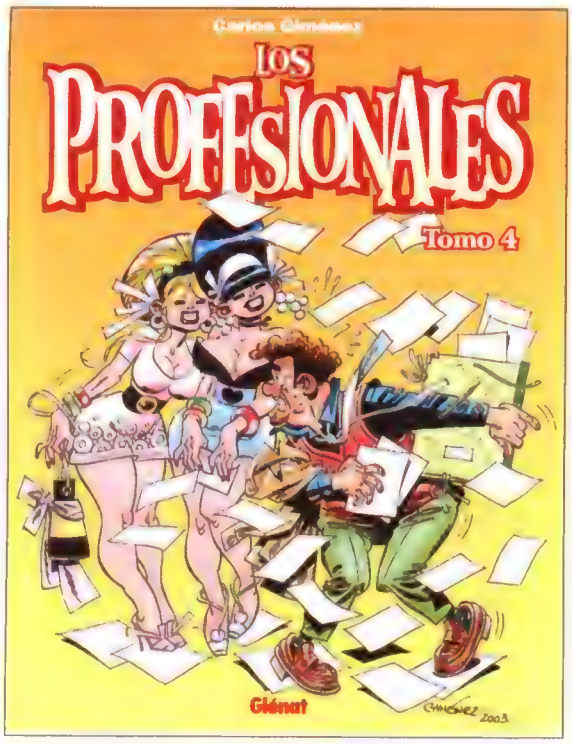
Todo esto lo hace Quim de forma pausada, controlada, dando el trozo justo de pastel para que deseemos más sin hartarnos. A cada nueva obra que presenta, Quim Bou es mejor narrador, con un planificación de página muy fluida y un dominio del ritmo envidiable. Con un dibujo cada vez más suelto y expresivo, con los detalles y fondos necesarios, iluminados con los grises adecuados, el tebeo atrapa y nos sumerge en el ambiente descrito. El hecho de usar animales antropomorfos, además de acercarlo al Usagi Yojimbo de Sakai, hace que la historia tenga un aire de fábula o leyenda que le va como anillo al dedo.

Seguro que en los próximas entregas la trama continua ganando en interés, profundidad y aventura. Tres ingredientes que hacen de la lectura de Orn: Dos espadas cita inexcusable para todo los amantes de un buen tebeo.Y no hay tantos como para dejarlo pasar por alto.

VIÑETAS PARA LOS AÑOS PERDIDOS

Esto me suena. Veamos: una pandilla de dibujantes de tebeos que trabajan para una agencia en Barcelona en los años sesenta, sus malandanzas, sus desidias, retrasos y apreturas, sus bromas y fantasías. Pues sí, más de lo mismo. Por fin, una nueva entrega de Los profesionales, una de las series más memorables de Carlos Giménez. O sea, de lo mejor de la historieta española.

Esta vez, tres historias que suman casi sesenta planchas. Las dos primeras parecen intencionadamente contrapuestas: Pol Folch es dibujante de historietas y quiere conseguir trabajo en Creaciones Ilustradas; Peribáñez es guionista y quiere conseguir trabajo en cualquier otro lugar. Aquél quiere ingresar en la empresa de Filstrup y éste abandonarla. Ambos descubren lo que da la profesión: las gamberradas de sus colegas de la agencia, esos pícaros, amargan el día al pobre Folch y las desfachateces de los editores se lo estropean al tenaz Peribáñez. La tercera historia tiene protagonismo colectivo: cuenta la noche de trabajo a destajo de los *profesionales* para cumplir el plazo de entrega, sus desesperaciones con guiones imposibles o delirantes, sus meteduras de pata, invenciones, pastiches y plagios. La conjunción de las tres ofrece, con mucho humor y desenfado, eso sí, un retrato descarnado de la profesión en aquellos días y de los dibujantes, currelas que muestran tan poco aprecio por lo que ejecutan como sus despiadados editores. Giménez insiste, por lo demás, en presentar sus gamberradas contra el trasfondo de un mundo que sigue girando, de una realidad que parece serles siempre ajena y sólo se infiltra en el estudio a través de la radio. Las tontadas de los dibujantes lo parecen más porque acontecen al tiempo que la riada arrastra a muchos infelices en barriadas de la ciudad o Kennedy manda tropas a Vietnam. Pero los profesionales, aunque demasiado humanos, también lo son en el mejor sentido: Adolfo y Pablo se preocupan por Peribáñez, que vaga bajo el chaparrón, y a todos les conmueve la muerte de Marilyn Monroe. Tienen su corazón de amigos, sus simpatías y sus sueños, los de quien querría vivir una vida que lo parezca. Giménez no esconde sus pequeñeces ridículas, pero también recuerda que soñaron con ser mejores y más grandes. Como cualquiera.



Los modos narrativos de Giménez en la serie no han cambiado. Siguen siendo los de un maestro. En sus páginas caben cuatro tiras de viñetas, bien cargadas de diálogos por lo general, pero pautadas por un narrador de los pocos; sus historias juegan con repeticiones, paralelismos visuales, contrapuntos; sus personajes son los ya conocidos y otros nuevos, y están dotados, como siempre, de su magnífica expresividad y de la viveza de sus mejores diálogos. Todo es como siempre y todo, significativo y eficaz. Esta nueva entrega de Los profesionales nos trae de nuevo al Giménez más sólido y dueño de su oficio, al narrador ágil, divertido y sensible, al artista maduro que recuerda, con nostalgia y sin contemplaciones, aquellos años oscuros de una vida perdida entonces y ganada ahora, por la reflexión y el recuerdo. Que no sea la última, por favor.

Manuel Díaz de [illegible]

LA AVENTURA QUE ALIMENTA NUESTROS SUEÑOS

Durán es un poeta brutal y elegíaco con vocación de rapsoda homérico y de trovador itinerante que, ahora, con la sabiduría de sus treinta y tantos años a cuestas, ha tenido el acierto de volver sus ojos al mítico oeste americano y de dejar su corazón en trenzas. Ha recogido todas las piezas que conforman su enorme capacidad fabuladora, todos los felices hallazgos que esconde su talento narrativo, todas las miradas de su innata vocación de contador de historias, toda su misteriosa concatenación de palabras, de frases, de silencios, todo su dominio del ritmo argumental y de la elipsis precisa, toda su fina sensibilidad creativa y su atmósfera onírica, y ha conjuntado armónicamente todo ello para ofrecernos este western rotundo y genial, salvaje y telúrico, polifónico y ancestral, lírico y puro que es Caminando por las colinas de arena.

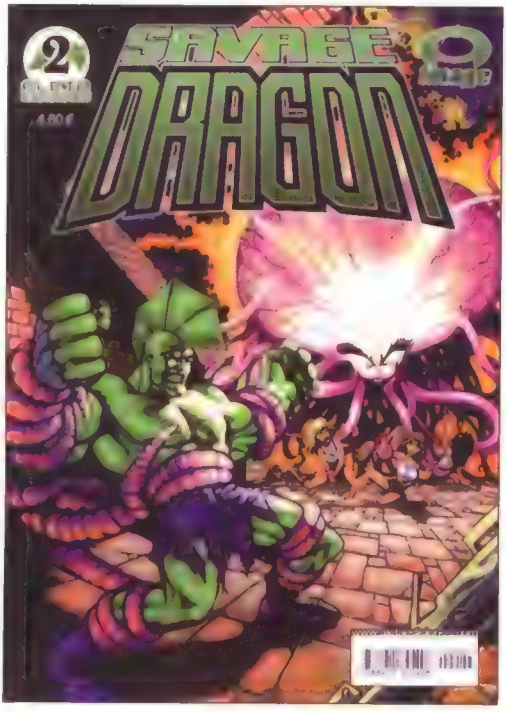
Es esta obra un nuevo reto artístico, un nuevo giro de tuerca, un nuevo salto de trapecio sin red, un nuevo cuadro escénico de un autor que, como Valle Inclán, lleva sobre su rostro cien máscaras de ficción. Y es también un nuevo ir contracorriente. Porque contracorriente es lo que ha hecho el autor guipuzcoano. Y más contracorriente aún es salir airoso de ello. Quizá porque en la contracorriente es donde se encuentra la creación auténtica. La originalidad y no el mimetismo; el sello personal y no la copia. El estilo, la voz de cualquier artista genuino. Eso que sólo unos pocos poseen y de los cuales, no me cabe duda, Durán forma parte.

Pero, ¿qué cosa puedo yo decir, qué destacar, qué aportar aquí, ahora, para que sirva de guía, o de aviso, o de referente, o de simple, amable, amistosa sugerencia al lector que quiere asomarse a esta secuenciación de viñetas que aún no conoce? ¿Qué opinar sobre este cómic ejemplar que se lee de un sólo trago, sin necesidad de marcapáginas, con una absorbente fluidez que te mantiene pegado a la butaca durante un par de horas de mágica y feliz irrealidad? ¿Qué alumbrar sobre este nuevo sueño soñado de Durán?

Tal vez sólo baste apuntar que estamos ante una historia apasionante sobre el valor y el coraje, el compromiso personal y la rebeldía frente al sometimiento. El secreto de los afectos, que es el secreto de la vida y de la muerte. La aceptación del destino como principio elemental de todo ser humano. Tramas y personajes que su autor va descubriendo a modo de muñecas rusas y que juntos conforman un hermoso canto a la libertad y una sutil reflexión acerca de la complejidad de los hombres en guerra, incluso con ellos mismos. Un ejercicio sobresaliente de fusión entre un texto vibrante y un depurado dibujo expresionista de impecable factura en el que su autor explota con éxito el trazo grueso y la sombra para realzar volúmenes, componer profundidades de campo y efectos tridimensionales. La intensidad, la excitación de la aventura con mayúsculas. La fuerza de la épica legendaria. Y la emoción. Una emoción que proviene de algo que va más allá de la mera aventura, de algo que unas veces es explícito, otras veces sugerido, la mayor de las veces inasible, pero siempre vital, palpitante, profundamente humano y que Durán ubica en un Oeste crepuscular donde la colonización está a punto de completarse y donde las guerras indias tocan a su fin. Allí mismo donde encontramos la búsqueda interior de Nube-que-toca-las-estrellas, la sabiduría de Hombre-del-bosque-que-habla-poco, la ingenua ternura de Hierba-Blanca, la aturdida conciencia del sargento Roth, la lealtad de Sebastián Corrales, el arraigo tribal de Hermano-que-mira-a-ambos-lados, la cruel impudicia del coronel Douglas..., la sigilosa presencia de aquél que dibuja en nuestros sueños el camino que hemos de seguir.

Caminando por las colinas de arena es el mejor testimonio de la consolidación de la carrera artística de un historietista de raza llamado Luis Durán. Una pieza poderosa e incomparable de quien es ya (¿cuánto vamos a tardar en decirlo?) uno de los grandes de la historia del cómic español. El tiempo lo confirmará, pero mientras tanto, amigo lector, tras esa preciosa portada que puedes ver aquí, hay 81 páginas de placer intenso, de goce visual, de gema literaria. Esperándote. Jesús Jiménez Pelayo

Tras casi siete años recluido en una lóbrega mazmorra editorial, Savage Dragon ha vuelto, y confiemos en que esta vez sea para quedarse. El personaje había contado con una edición previa de sus aventuras. Dentro de una serie abierta, Planeta había recogido los tres episodios de la miniserie, con la que Larsen lanzó su proyecto dentro del grupo editorial Image, junto con los veintitrés primeros episodios de la colección regular norteamericana. Tras su cancelación en la entrega 26, Planeta lanzó un prestigio, Gang War, que comprendía del 24 al 26 yanqui. Después de esto, The Savage Dragon parecía condenada a habitar donde anida el olvido.



Afortunadamente, Aleta Ediciones ha decidido reemprender la publicación en español de esta producción, que en Norteamérica acaricia el episodio 120, en prestigios que agrupan dos tebeos yanquis. La única pega a su edición es su formato, ligeramente menor que el original.. Han escogido un momento en el que el concepto básico de la serie era reorientado. Hasta entonces, ésta había orbitado alrededor de las vicisitudes de un misterioso Dragon (cuyo origen era un enigma) que como oficial de policía de la ciudad de Chicago debía combatir las maquinaciones de una legión de monstruosidades agrupadas en una franquicia criminal, Vicious Circle; y como civil encaraba a una nunca consumada diablosuegra, que le acusaba de la muerte de una hijita a la que jamás quiso.

En su nueva reorientación (el personaje nació como extraterrestre que se transformaba en dragón con la mediación de un mago, pasando por etapas de coloso esmeralda o de miembro de sociedades superheroicas) Larsen convierte a su serie en un remedo/homenaje a aquéllas que más lo apasionaron en su niñez, especialmente Kamandi de Jack Kirby. A partir del episodio 76 (el elegido por Aleta para iniciar su edición) nos encontraremos con "la lucha épica de un hombre por restaurar el orden en un mundo en caos".

Con el comienzo de la saga ¡Este mundo salvaje! cambiaron completamente las coordenadas narrativas de la serie, lo cual favorece la incorporación de nuevos lectores o la de quienes se habían quedado varados en la edición de Planeta. Descubrimos a Dragon vagando entre las ruinas del Chicago enclavado en una realidad temporal diferente. Mientras busca a su esposa e hijo adoptivo, el otrora policía deberá enfrentarse a los monstruos que pueblan ese tiempo post apocalíptico, a la vez que sobrevive al roce de rubicundas féminas. Pronto descubrirá que la Tierra ha sufrido un ataque extraterrestre; y entre encuentros con antiguos camaradas del universo Image y referencias jocosas a otros supertipos (principalmente marvelianos) Dragon conocerá a su némesis en esta realidad: Brain-Child.

Larsen firma una historia entretenida, en la que la prestancia de su dibujo no impide disfrutar de un guión bien estructurado, fiel a la tradición del subgénero de "héroes semidesnudos que vagan por mundos devastados". Sus homenajes a Kirby se hacen más evidentes que nunca, con un dibujo rico en desproporciones fortuitas, regates a la perspectiva más elemental, encuadres imposibles y decorados indescriptibles.

Leed Savage Dragon, insensatos.

LA SONRISA SERENA

Sempé nace el 17 de agosto de 1932. No es brillante en sus estudios, siendo expulsado del colegio de su Burdeos natal por indisciplinado. Se coloca de chico para todo en un comercio de, cómo no, vinos. Sin ninguna formación académica en arte, vende su primer dibujo en 1951, a un periódico regional, el Sud-Ouest.

Hasta 1955 no comienza a tener cierto éxito, trabajando para algunos periódicos o en publicidad, ya asentado en París, a donde llega en busca de fortuna. En 1956 empieza a trabajar para Paris-Match y Punch, entre otras muchas revistas. Será muy solicitado, tanto en Francia como fuera de sus fronteras. En 1959 emprende, junto a René Goscinny, la que tal vez sea su obra más famosa: Las ilustraciones para los deliciosos relatos de El Pequeño Nicolás.

En 1962 publica "Nada es simple", al que seguirían "Todo se complica" y "El gran pánico", completando una magistral trilogía en la carrera del autor. Publicará hasta casi una treintena de álbumes de humor gráfico. Dentro de su obra de ilustrador, destacan sus trabajos como portadista de la prestigiosa The New Yorker, así como su faceta de grabador.

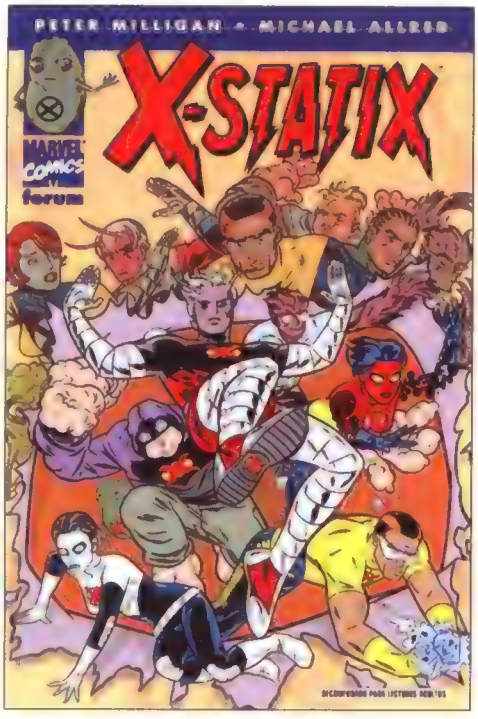
Ya sea en chistes de una página, o en tiras de hasta 12 viñetas, el denominador común de todos ellos es la inteligencia y la sutileza que destilan. Con un dibujo sensible y preciso, a base de finas y certeras líneas que no se arredran en ocupar toda la superficie de la página, va construyendo una pequeña historia. Con un principio y un final redondo, todas sus ilustraciones hacen referencia al muchas veces absurdo y contradictorio comportamiento humano. Con un cariño enmascarado a menudo de mala leche, Sempé observa, filtra, tamiza y opina. Agudo receptor, es capaz de plasmar, tanto en blanco y negro como a color un certero, divertido y cómplice comentario del mundo que nos rodea. Sin estridencias, con serenidad, cada página es una delicia, que invita, tanto a la reflexión como a buscar la siguiente, sabiendo que alcanzará la misma excelencia que la precedente. Cada dibujo está revestido de un humor elegante que hará las delicias de todo el que se sumerja en la relajada lectura de este libro. Si nunca has leído algo de este autor, te asombrará; si ya le conoces, ya sabes que también. Una y otra vez.

Ya era hora de que alguien se atreviera a editar a este monstruo del humor. Hace mucho que las anteriores ediciones en castellano, tanto en formato bolsillo como en álbum están agotadas y son prácticamente inencontrables. Por otro lado, es de agradecer el cuidado y la presentación por parte de El Jueves a la hora de publicar este volumen. La presente edición está compuesta por una selección de dibujos de obras publicadas entre 1962 y 1999. Tenemos pues un amplio catálogo, tanto en técnicas, con plumillas, aguadas o acuarelas, como en evolución gráfica. Con esta muestra podemos disfrutar de una buena dosis de uno de los más grandes humoristas gráficos que existen.

TODO MENOS ESTÁTICO

Cuando Peter Milligan y Mike Allred tomaron las riendas de X Force, nadie creía que aquella estrambótica propuesta fuera a triunfar. Sin embargo han pasado casi tres años y su equipo creativo sigue al frente de la misma, cosa que no podemos decir de prácticamente ninguna serie más de Marvel.

Lo que parecía que iba a ser una inteligente parodia de los culebrones mutantes, con inesperadas muertes y continuos romances, rivalidades y un crisol de razas nada políticamente correcto fue sorprendentemente incluida en el Universo Marvel y hasta adquirió su propio título, X- Statix, tras un año de rodaje.



Realmente, nada de lo que ocurre en X- Statix ha influido en ningún otro título y es tan sólo la aparición de personajes como el Profesor X, Lobezno o más adelante Los Vengadores en sus páginas lo que ratifica su pertenencia al universo de ficción. Partiendo de la base de que todo es posible en X- Statix, ya que ni sus personajes son lo suficientemente rentables como iconos ni su engarce en el Universo Marvel pasa de ser una simple componenda, Milligan y Allred optan por hacer un culebrón pop postmoderno y autoconsciente en el que se exploran sistemáticamente todos los resortes que han hecho que los seriales capten el interés de los lectores.

En este arco argumental asistimos al inicio de un romance, a la casi disolución del grupo y hasta a la muerte de un miembro de X- Statix, todo ello en cinco capítulos en los que la profunda ironía de Milligan hace del tópico un arma afilada. Hay cientos de ejemplos, pero el momento en el que dos de los componentes del grupo asumen su homosexualidad y otro de ellos aprecia en esta revelación interesantes beneficios de merchandise entre el público gay nos sirve perfectamente para ilustrar el tono de la serie y el postmodernismo del que hace gala.

Resulta sorprendente que los personajes, pese a las forzadas y rocambolescas situaciones a las que son sometidos, se vayan transformando con el paso de los números en seres tridimensionales, mucho más que la mayoría de sus colegas mutantes. Mérito de Milligan, sin duda, quien sabe que para que una historia funcione, los personajes han de ser algo más que meros engranajes de un mecanismo.

Mike Allred es por su parte un pilar fundamental en la serie ya que su estilo gráfico, a medio camino entre el clasicismo de un Romita (padre) y el enfermizo universo de Charles Burns, ilustra el delirio pop que es el mundo de los X- Statix con milimétrica precisión. Los cráneos reventados, rostros deformes y constantes carnicerías que en manos de otro dibujante más oscuro resultarían insoportables y distraerían innecesariamente al lector, aquí son la muestra más evidente de la extraordinaria sintonía entre escritor y dibujante. De hecho, pese a que sus ocasionales sustitutos han sido gente de la categoría de Darwin Cooke, Duncan Fegredo o Paul Pope (presente en ente tomo), si algo queda claro es que sin Allred X- Statix no sería lo mismo.

Anárquica flor en el Universo Mutante (y en Marvel por extensión), X- Statics es el mejor tebeo de superhéroes de la actualidad, sobre todo si llevas leyendo tebeos más de veinte años y sabes que deberías ir dejando tus fijaciones infantiles de lado...¡ pero no te apetece hacerlo!

CRUCE DE DESTINOS

Con casi un año de retraso, todo parece indicar que finalmente verá la luz en nuestro idioma Superman / Tarzan: Sons of the jungle. Lo que convierte en atractiva a esta historia (publicada originariamente en tres entregas) no es lo novedoso de su planteamiento. Ambos personajes acumulan todo un guardarropa editorial que puede suplir a cualquier colección, independientemente de la tendencia imperante. Lo que hace de su lectura un auténtico placer es su gracia, maña y sencillez.

El matrimonio Greystoke ve cómo una señal divina, la caída la nave espacial que contiene a un infante Kal-El, les libra de morir a manos de una supersticiosa tripulación amotinada. Este capricho del destino hace que la jungla cambie de candidato al trono de Rey de los monos, e Inglaterra cuente con otro inútil, al que las rapacerías de sus ancestros confieren la categoría de noble. En la confección de la historia se hilvanan retales de la realidad autorizada de los personajes (de unas crujientes Lois y Jane, a las míticas Metrópolis y Opar) con reinterpretaciones de otros elementos, como la no tan fraternal relación de Tarzan con los simios. El desenlace del relato es consecuente tanto con lo narrado en él, como con las toneladas de papel que conforman la historia de los personajes.

Dixon y Meglia firman una fábula convincente sobre la urgencia de desarrollar la autoestima y la identidad, sobre la necesidad de encontrar nuestro lugar en el mundo, aunque debamos alejarnos de la seguridad de la manada, o renunciar a los privilegios de nuestro abolengo. Superman y Tarzan darán, en el futuro, incontables muestras de su capacidad de sacrificio por el bien común, pero antes necesitan definir su individualidad. En una época en la que la autoestima y la seguridad de ideas son vistas como jactancias por aquellos a los que el servilismo ajeno da fuerza y poder, y como aturdimientos por los que prefieren el vacío del nosotros a la plenitud del yo, reconfortan meditaciones como ésta.

Dixon articula la historia con una gratificante economía de medios. Elude narrar el proceso formativo de los héroes, librándonos de escenas protagonizadas por un Supertarzanboy que harían las delicias de cualquier émulo de Disney. Distribuye hábilmente la acción, articulada por una sucesión de clímax muy en la línea del espíritu del folletinesco que la impregna. Usa el lenguaje tanto para marcar y definir situaciones, como para hacernos partícipes de la angustia vital que inunda a los personajes. Otorga al dibujo la importancia debida, confiando a su compañero la narración de escenas mudas, y evitando la redundancia de los pies de apoyo.

El arte de Meglia se despoja de todo lastre realista. Es tan desmesurado como los héroes que protagonizan la historia, tan extremo como los sentimientos que plasma, tan grácil como las mujeres que pinta. Su uso de viñetas-secuencia con fragmentos realzados como primeros planos, supone un ahorro narrativo que marca un desarrollo acompasado.

Al igual que la catástrofe del Prestige no nos hizo abandonar el consumo de fuel, el que algún cruce editorial nos produjera urticaria, no tiene que hacernos a renegar de ellos, pues nos perderíamos pequeñas joyas como ésta.

Nino Ortea

Todos nos hemos sentido alguna vez tentados a comportarnos atendiendo a nuestros impulsos en lugar de a las leyes, convenciones sociales o la moralidad que nos marca nuestro entorno. Y siempre nos preguntamos como pueden esos individuos que han atravesado la línea vivir consigo mismo, qué les hace tan distintos de nosotros. Eso es Sleeper. En la línea de películas como Donnie Brasco o A la caza, contemplamos, como ansiosos voyeurs, cómo el heroico protagonista debe introducirse en una organización criminal, tan secreta como sanguinaria, y para lograrlo debe sumergirse en el papel que está desempeñando, comportarse como aquellos que intenta detener, de tal manera que llega un momento que no sabemos donde termina el disfraz y empieza la persona.

Es posible que en otras ocasiones el género de los superhéroes haya jugado la baza del héroe disfrazado de villano, pero casi siempre era una herramienta para provocar la sorpresa, un artificio, desdeñando el aspecto verdaderamente interesante, el porque un individuo se alinea en uno u otro bando. La razón de que unos sean "buenos" y otros "malos", porque todos entendemos la pretendida heroicidad, pero también estaremos de acuerdo en que es muy poco probable que los supuestos "malos" se vean a si mismos como tal. Desde el inicio de la serie, Brubaker pone a nuestro topo, Holden Carver, en una situación tal que debe cortar todos los hilos con su anterior vida. Sin manera de volver atrás, sin modo de demostrar lo que él solo sabe que aún es, se ve obligado a encaminarse más y más por un sendero en el que pierde amantes, amigos y familia, a los que reemplaza de forma gradual, descubriendo para su sorpresa que no son tan distintos de los anteriores. La estructura de Sleeper es un mecanismo perfectamente diseñado: doce episodios, engarzados en una cuenta atrás de creciente ansiedad, independientes entre ellos, pero complementarios. Cada uno de ellos aclara una faceta pasada, que contrasta con la situación presente y explicará acontecimientos futuros. Brubaker es tramposo pero de una forma muy inteligente, como si de un prestidigitador se tratase desvía la atención hacia un lado mientras se saca el as de oros de dentro de la manga. De un punto de partida inicial en el que hace que el lector se preocupe por cómo va a ser capaz de escapar el protagonista de su desesperada situación, pasamos a la admiración por el mundo que hay más allá de la ley, el magnetismo de no tener que responder ante nadie. El círculo que rodea a Carver, formado por viciosos asesinos, patéticas criaturas o sensuales vampiresas, pasa de ser una amenaza, a ser el centro de nuestra atención y ganar nuestro interés incluso por encima del propio Carver.

En la parte gráfica se encuentra el omnipresente Sean Phillips, que a pesar de tener una producción importante, en esta ocasión ha intentado dar un giro más duro a su estilo, con trazos más violentos y gruesos, menos detallados, pero manteniendo las pautas de trabajos anteriores y con esa excelente mano que demuestra siempre para recrear ambientes sórdidos y opresivos.

En un mundo ideal Sleeper debería ser un número uno en ventas: tiene superhéroes y supervillanos, tensión y sorpresas a raudales, grandes conspiraciones, una trama adictiva, viene inmejorablemente recomendado por todo el mundo y dos autores al frente de gran prestigio. Pero hoy en día esto no es bastante y apenas sobrevive. En nuestras manos está cambiarlo.

EL VECINO

¿Sabes quién vive
en la puerta de al lado?

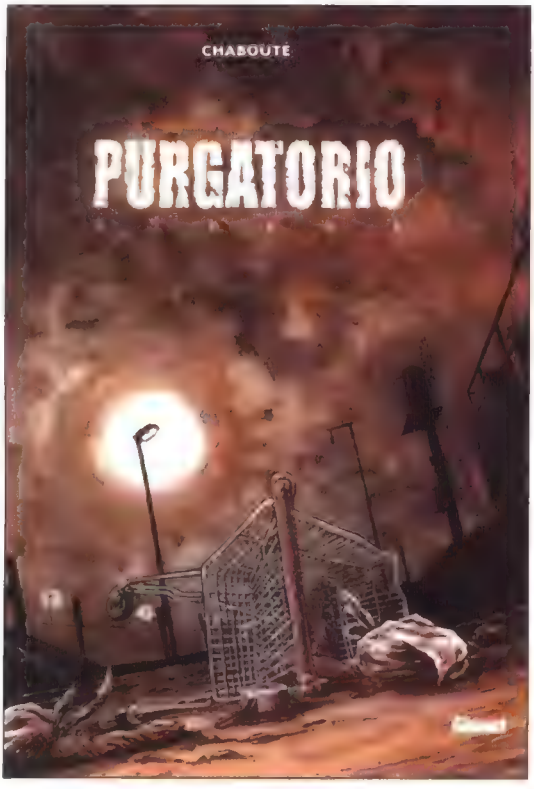
Un tebeo de Santiago García y Pepo Pérez
56 páginas a color · A la venta el 28 de mayo

ASTIBERRI

NI CIELO NI INFIERNO

Chabouté es un joven y prometedor dibujante francés cuya obra ha sido editada poco y mal en nuestro país.

Purgatorio es el último trabajo de nuestro autor que ha visto la luz allende los pirineos y por alguna extraña alineación cósmica, también ha sido editado en nuestro país. Es probable que el hecho de que las otras obras de Chabouté fueran en blanco y negro no animara demasiado al actual editor a la hora de publicarlas y tampoco resulta inverosímil que una coedición haya terminado por convencer al señor Navarro de lo idóneo del momento, pero sea como fuere debemos sentirnos agradecidos de que un autor como él vea la luz en un mercado tan amplio como arbitrario.



Purgatorio parte de una premisa posible pero improbable como es que alguien pueda perder todo lo que tiene de la noche a la mañana y que a nadie de su entorno le importe lo más mínimo. Para ello, Chabouté fuerza al máximo los límites de la credibilidad de la historia creando un personaje cuyas peculiaridades (profesional autónomo, sin padres, ni amigos, que se ha trasladado recientemente de lugar de residencia...) han de encajar con la historia que para él tiene reservada.

Partir de un entorno aparentemente realista para desarrollar una historia como esta tiene el peligro de que el lector cuestione más fácilmente el desarrollo la misma, preguntándose constantemente si no hay otra solución que la que el autor expone. ¿De verdad una persona joven e inteligente como el protagonista puede caer en la más absoluta de las indigencias en tan poco tiempo? ¿No conoce a nadie que pueda ayudarlo?

Este primer volumen nos ilustra el particular descenso a los infiernos del protagonista, Benjamin Tartouche, y pese a la cuestionable verosimilitud del desarrollo, la valoración final de la obra queda pendiente de saber qué dirección tomará ahora la historia. Si el autor opta por la alegoría, usando la hipérbole como vía para denunciar algunos de los rasgos característicos de nuestra sociedad, dejaremos de lado la necesidad de credibilidad que hoy le exigimos. Si por el contrario persiste en su vana imitación de realismo conseguirá que el lector se distancie de la historia y se desentienda del destino del protagonista.

En cuanto al aspecto gráfico de la obra, Chabouté desarrolla su historia con pocas viñetas por página (cinco o seis) y descomprime la narración, usando pocos diálogos y ningún texto de apoyo, tal y como está habituado a hacer en sus álbumes cuando estos duran más de 100 páginas y son en blanco y negro. La escasa relevancia del color en esta obra (apenas se manejan un par de ganas de colores) y el hecho de que en Francia los álbumes a color vendan mejor que los de blanco y negro hacen pensar que tal vez la obra no fue concebida para este formato, pero no seré yo quien se queje, ya que gracias a ello tenemos una nueva obra de Chabouté entre nosotros, un autor que explora terrenos poco trillados en sus álbumes y asume riesgos propios de la historieta independiente pero aspirando a llegar a un público mayoritario.

Tal vez pueda deducirse de lo anteriormente expuesto que estamos ante una obra mediocre o fallida y no es así. Queda la duda (razonable) de si llegará a superar la notable dificultad de su planteamiento inicial, pero es precisamente su voluntad de jugar al límite lo que la hace especialmente estimulante y recomendable. Rara avis en el mercado francés y en el nuestro.

EDICIÓN LIMITADA FIRMADA Y NUMERADA POR EL AUTOR
336 PÁGINAS. CARTONÉ. 30 EUROS. YA A LA VENTA

ASTIBERRI

EL VECINO
Santiago García y Pepo Pérez
Cartoné, color, 56 págs. 14 euros.

CAMINANDO POR LAS COLINAS DE ARENA
Luis Durán
Rústica, b/n, 88 páginas. 9 euros.

SIEMPRE LA MISMA HISTORIA
Juan Berrio y amigos
Rústica, b/n. 6 euros.

EL FARO
Paco Roca
Rústica, bitono, 48 págs. 7 euros.

NO TE QUIERO, PERO...
Fermin Solis
Rústica, b/n, 64 páginas. 6 euros.

TOS #9
Revista de historietas.
96 páginas, b/n y bitono. 4,9 euros.

TRAMA #36
Revista de información.
68 páginas, color.

ALETA

SAVAGE DRAGON #4
Erik Larsen
56 págs, color, rústica. 4,50 euros

ALAN MOORE´S THE COURTYARD
Alan Moore, Jacen Burrows
56 págs, b/n, rústica. 5 euros

ARIADNA

DE BALLENAS Y PULGAS
Fermin Solis
48 páginas, b/n. 6,95 euros

DOS VECES BREVE, nº 3
Varios autores
48 color y b/n. 5,50 euros.

AMANÍACO

SATURN BABE
Busquet y Bachs.
Rústica, 56 páginas, b/n. 6 Euros

CABEZABAJO

LITTLE ANGEL FUCK
Angel
Comic book, 24 págs, B/N, 1 euro

LA CÚPULA

SLUT GIRL #1
Isutoshi
B/N, 2'95 euros, 52 págs.

KUNG FU KIYO: EL ZAR DEL RAVAL III
Man & Migoya
B/N, 1'95 euros, 36 págs.

AGUJERO NEGRO #11
Charles Burns
B/N, 2'50 euros, 36 págs.

BALAS PERDIDAS #21
David Lapham
B/N, 2'50 euros, 36 págs.

FUZZTOONS: MALUKIN CHUKIN
Patrick
B/N, 2'50 euros, 36 págs.

TAROT CAFE, VOL I.
Sang-Seon Park
B/N, 8'95 euros, 180 págs.

ODIO #11
Peter Bagge
Color, 6'20 euros, 52 págs.

ESCALERA DE VECINOS
Alfredo Pons
B/N, 6'95 euros, 180 págs.

ÚLTIMAS CHUPADAS
Álvarez Rabo
B/N y color, 6'50 euros, 68 págs.

PODÉIS BESAROS
Ralf König
B/N, 8'50 euros, 148 págs.

EL BORBAH
Charles Burns
B/N, 7'50 euros, 112 págs.

DOLMEN EDICIONES

EROS #31
Varios autores
Color y b/n. 68 págs. 2,95 euros

VICTORIA
Guillem March
Comic book 24 págs. Color. 2,75 euros.

WAYNE SHELTON: LA MISIÓN
Van Hamme y Denayer
56 págs. Color. Cartoné, 14,00 euros.

WENDAL 3
Bruno Redondo
Comic book 24 págs. Blanco y negro.
1,90 euros.

MAGE: EL DESCUBRIMIENTO DEL HÉROE 2
Matt Wagner
144 págs. Color. Rústica. 17,00 euros.

SUPERMAN -TARZÁN
Chuck Dixon, Carlos Meglia
80 págs. Color. Rústica, 9,60 euros.

GOTHICLANDS

GOTHICLANDS #8
42 páginas B/N Y color. 2 euros

LO MEJOR DE TUMBITA
Tunet Vila
84 páginas B / N. 6 euros.

GLÉNAT

LIBERTADORES
Enrique Fernández
48 págs. Color. 12 euros

RESIDUOS
Antonio Trashorras, David Muñoz, Luis Bustos
48 págs. Color. 12 euros

CABOTO
Jorge Zentner, Lorenzo Matotti
56 págs. Color. 15 euros

EL AS NEGRO
Alfonso Font.
48 págs. B/N. 12 euros

LOS PROFESIONALES 4
Carlos Giménez.
48 págs. B/N. 10 euros

TAXISTA
Martí.
96 págs. B/N.

DAN LACOMBE
Jordi Bernet
84 págs. B/N.

ABSURDUS DELIRIUM
Tha & Joan Tharrats
208 págs. B/N y color.

NOVA-2
Luis García
96 págs. B/N y color.

KAPUT & ZÖSKY
Lewis Trondheim
32 págs. Color. 8,50 euros

EL TRIÁNGULO SECRETO nº 7
Didier Convard, Denis Falque, Christian Gine, Pierre Wachs
48 págs. Color. 12 euros

LOS VIAJES DE ALIX: EGIPTO 1 y 2
de Jacques Martin y Rafael Morales
60 págs. color. 10 euros

[illegible]

SAMURAI DEEPER KYÔ nº 1
Akimine Kamijô
208 págs. B/N. 7,20 euros

MAISON IKKOKU nº 1 (de 10)
Rumiko Takahashi
348 págs. B/N. 10 euros

ALICE 19th nº 1 (de 7)
Yuu Watase.
192 págs. B/N. 7,20 euros

EL MONSTRUO DE COLOR DE ROSA
Suehiro Maruo
176 págs. B/N (16 con bitono). 10 euros

METROPOLIS
Osamu Tezuka
172 págs. B/N. 7,20 euros

BLAME! Nº 10
de Tsutomu Nihei
240 págs. B/N. 8,50 euros

EL ARMA DEFINITIVA nº 7
Shin Takahashi
328 págs. B/N. 8,50 euros

YU YU HAKUSHO nº 3 (de 19)
Yoshihiro Togashi
208 págs. B/N 7,20 euros

INU-YASHA nº 19
Rumiko Takahashi
192 págs. B/N. 7,20 euros

LA ESPADA DEL INMORTAL nº 9
de Hiroaki Samura
232 págs. B/N. 8,50 euros

AYASHI NO CERES.
LA LEYENDA CELESTIAL nº 7
Yuu Watase
192 págs. B/N. 7,20 euros
ASTROBOY nº 4
Osamu Tezuka
212 págs. B/N. 7,20 euros

SAY HELLO TO BLACK JACK nº 4
Syuho Sato
224 págs. B/N. 8,50 euros

KAREKANO nº 15
Masami Tsuda
192 págs. B/N. 7,20 euros

YAMI NO MATSUEI.
HIJOS DE LA OSCURIDAD nº 4
Yoko Matsushita
192 págs. B/N. 7,20 euros

NORMA

HAY QUE MATAR A LINCOLN
Corteggiani y Wilson
52 págs. Color. 12 euros

EL GRITO DEL PUEBLO 2.
ESPERANZA ASESINADA
Tardi
88 págs. BN. 23 euros

SEMILLA DE LOCURA
2. EL OBJETO SEDUCTOR
Civiello
48 págs. Color. 12 euros

LARGO WINCH
1. EL HEREDERO
Van Hamme / Francq
48 págs. Color. 12 euros

LA BALADA DE LAS LANDAS
PERDIDAS INTEGRAL
Rosinski / Dufaux
256 págs. Color. 35 euros

ÁGUILA AZUL
Will Eisner
128 págs. BN. 15 euros

BILLI 99
Sarah Byam / Tim Sale
200 págs. BN.16 euros

YOSSEL
Joe Kubert
128 págs. BN. 15 euros

BATMAN: EL SEÑOR DE LA NOCHE 18
Varios autores
88 págs. Color. 10 euros

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Grant Morrison / Dave McKean
128 págs. Color. 17 euros

JSA: TIERRA DE TINIEBLAS
Geoff Johns / David S. Goyer / Stephen Sadowski
120 págs. Color. 12,95 euros

SUPERMAN: MUNDOS EN GUERRA 2
Varios autores
96 págs. Color. 10,50 euros

THE SANDMAN: UN JUEGO DE TI
Neil Gaiman y otros
192 págs. Color. 16 euros

PREDICADOR: VIVO O MUERTO
Glenn Fabry
192 págs. Color. 21 euros

DEADENDERS: ROBAR EL SOL
Ed Brubaker / Warren Pleece
104 págs. Color. 12 euros

EL DIABLO
Brian Azzarelo / Danijel Zezelj
96 págs. Color. 10,50 euros

RAGNAROK 2
Tsukasa Kotobuki / Kentaro Yasui / TASA
192 págs. BN. 9 euros

CULDCEPT 2
Shinya Kaneko
200 págs. BN. 9 euros

NIRAI KANAI 2
Megumu Okada
240 págs. BN+color. 11 euros

HELLSING 4
Kohta Hirano
208 págs. BN. 9 euros

BEYBLADE 4
Takao Aoki
184 págs. BN. 9 euros

PLANETA DE AGOSTINI

DETECTIVE CONAN Vol.II Nº 28
Gosho Aoyama
96 págs. B/N. 4,15 euros

FÉNIX Vol.III - RESURRECCIÓN Nº1
Osamu Tezuka
176 págs. B/N. 7,50 euros

GUNNM LAST ORDER Nº 3
Yukito Kishiro
96 págs. B/N. 4,50 euros

TOKYO BABYLON Nº 7 (de 7)
Clamp
160 págs. B/N. 6,95 euros

EL LOBO SOLITARIO
Y SU CACHORRO Nº 6
Kazuo Koike y Goseki Kojima
432 págs. B/N. 10,95 euros

MONSTER Nº 30 (de 31)

Naoki Urasawa
112 págs. B/N. 4,50 euros

I"S Nº 13 (de 15)
Masakazu Katsura
176 págs. B/N. 6,50 euros

SHADOW LADY Nº 3 (de 3)
Masakazu Katsura
192 págs. B/N. 7,15 euros

X, DE CLAMP Nº 18
Clamp
176 págs. B/N. 5,95 euros

LODOSS WAR: LA DAMA DE FARIS Nº1
Akihiro Yamada, Ryo Mizuno
296 págs. B/N. 9,95 euros

MAGIC KAITO Nº1
Gosho Aoyama
192 págs. B/N. 6,95 euros

SHIN-CHAN Nº 38 y Nº 39
Yoshito Usui
64 págs. B/N. 3 euros

ESPECIAL BD
LÉON LA CAME Nº 4 (de 4)
Chomet, De Crécy
128 págs., 13,50 euros

SPIROU Y FANTASIO Nº3
Franquin
192 págs., 12,95 euros

ALACK SINNER Nº3
Sampayo, Muñoz
128 págs., 8,95 euros

LAS AVENTURAS
DE TOM STRONG Nº 13
Moore, Sprouse y Cheykin
24 páginas. 1,70 euros

LOS MIL MUNDOS DE TESLA STRONG
Hogan, Moore y varios
24 páginas. 1,70 euros

DANGER GIRL: HAWAIIAN PUNCH
Campbell, Harnell y Noto
48 páginas. 2,75 euros

ARROWSMITH Nº1
Busiek, Pachecho y Merino
32 páginas. 1,70 euros

NEGATION: COMO RATONES ENJAULADOS
Marz y Cheung
160 páginas. 9,95 euros

THE PATH: MONJE Y GUERRERO
Marz y Sears
128 páginas. 7,95 euros

EMPIRE Nº1
Waid y Kitson
28 páginas. 1,70 euros

JLA/VENGADORES Nº1
Busiek y Pérez
48 páginas. 2,95 euros

DARKMINDS Vol.II Nº 3 (de 10)
Pat Lee, Ken Siu y Omar Dogan
24 páginas. 1,70 euros

WARLANDS:
LA EDAD DE HIELO Nº 3 (de 9)
Pat Lee, Adrian Tsang
24 páginas. 1,70 euros

ASTRO CITY: HÉROES LOCALES
Busiek, Anderson
128 páginas. 8,95 euros

SPAWN Vol.II Nº 27
McFarlane, Holguin, Medina
24 págs. 1,70 euros

NOBLE CAUSES Nº 6 (de 9)
Autores: Faerber, Gleason
24 páginas. 1,70 euros

HAWAIIAN DICK
Moore, Griffin
80 páginas. 6,50 euros

GOLDFISH
Brian Michael Bendis
256 páginas. 12 euros

USAGI YOJIMBO
Stan Sakai
176 páginas. 8 euros

BLACK SUN Nº 6 (de 6)
Andreyko, Scott
24 páginas. 1,70 euros

GLOBAL FREQUENCY Nº 5 (de 12)
Ellis y Martínez
24 páginas. 1,70 euros

THUNDERCATS Nº1
Gilmore, Campbell
40 páginas. 3 euros

SLEEPER 1
Brubaker, Phillips
24 páginas. 1,70 euros

THE AUTHORITY Vol.2 Nº1
Morrison, Turner
24 páginas. 1,70 euros

PLANETARY/BATMAN:
NOCHE EN LA TIERRA
Ellis y Cassaday
48 páginas. 2,75 euros

ULTIMATE SPIDERMAN
ORÍGENES
Bendis, Bagley
320 páginas. 7,95 euros

MARVEL KNIGHTS: DAREDEVIL
EL HIJO DEL DEMONIO
Smith, Quesada
192 páginas. 6,95 euros

Si no lo tenemos... ¡¡Te lo traemos!!!
Framauro
CF, Terror, Cómics, Rol...
-La mejor sala para jugar a rol y a cartas.
-Servicio por correo a toda España
-TODO EN COMICS
C/ LUNA, 24 MADRID
91-521-72-86
framauro@retemail.es
-Visita "La Cueva"... y consigue tu tarjeta de socio.
-Libro antiguo: P&J, MB, Nebulae, Galaxia, Ultramar, Luchadores del Espacio, Infinitum, Novaro...
(Completamos colecciones)

944 163 158

trama@astiberri.com

x-men

LOBEZNO Vol.III Nº 16
Way, MacCrea
24 págs. 1,70 euros

PATRULLA-X Vol.II Nº 98
Austen, Asamiya
24 págs. 1,70 euros

NUEVOS X-MEN Vol.II Nº 98
Morrison, Quitely
24 págs. 1,70 euros

X-TREME X-MEN Nº 24
Claremont, Larroca
24 págs. 1,70 euros

ICONOS X-MEN: CÁMARA
Vaughan, Ferguson
96 páginas. 6,95 euros

X-STATIX
Milligan, Allred
128 páginas. 8,50 euros

ultimate

ULTIMATE SPIDERMAN Nº 25
Bendis, Bagley
48 págs. 3 euros

ULTIMATE X-MEN Nº 18
Millar, Finch
48 págs. 3 euros

THE ULTIMATES Vol.II Nº 3 (de 4)
Millar, Hitch
48 págs. 3 euros

spiderman

SPIDERMAN:
EL HOMBRE ARAÑA Nº 26
Straczynsky, Jenkins, Romita Jr.
96 págs. 4,20 euros

SPIDERGIRL Nº1
DeFalco, Olliffe
96 páginas. 6,95 euros

heroes return

CAPITÁN MARVEL Nº5
Peter David, Chris Cross
96 páginas. 6,95 euros

LOS VENGADORES Vol.III Nº 67
Johns, Coipel
24 págs. 1,70 euros

LOS 4 FANTÁSTICOS Vol.V Nº 9
Waid, Wieringo
24 págs. 1,70 euros

CAPITÁN AMÉRICA Vol.V Nº 13
Austen, Lee
24 págs. 1,70 euros

COLECCIONABLE HULK
Nº 45, 46, 47 y 48
Peter David
80 págs. 3 euros

EL INCREÍBLE HULK Vol.II Nº 7
Bruce Jones, John Romita Jr.
48 págs. 3 euros

PARAÍSO-X Nº 6 (de 6)
Krueger, Ross, Braithwaite
96 págs. 6,95 euros

THOR Vol.V Nº 5
Jurgens, Grell, Johns y Davis
7,95 euros

marvel knights

MARVEL KNIGHTS:
DAREDEVIL Nº 49
Bendis, Maalev
24 págs. 1,70 euros

MARVEL KNIGHTS:
PUNISHER Vol.III Nº 25
Ennis, Dillon
24 págs. 1,70 euros

COLECCIONABLE
PUNISHER Nº 2 a 5 (de 32)
Grant, Zeck
80 págs. Color. 3 euros

MARVEL KNIGHTS:
ELEKTRA Nº 25
Rodi, Chen
24 págs. 1,70 euros

MAX: HOWARD EL PATO Nº 3
Autores: Gerber, Winslade
48 págs. 3,50 euros

MAX: RAYO KID Nº1
Zimmerman, Severin
48 páginas. 3,50 euros

excelsior

BIBLIOTECA MARVEL: THOR Nº 37
Varios autores
160 págs. 4,50 euros

BIBLIOTECA MARVEL:
DOCTOR EXTRAÑO Nº 6
Thomas, Colan
160 págs. 4,50 euros

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA Nº 65
Conway, Andru
72 págs. 3,60 euros

BIBLIOTECA MARVEL:
SPIDERMAN Nº 14 y 15
Lee, Romita
160 págs. 4,50 euros

BIBLIOTECA MARVEL: HULK Nº 2 y 3
Stan Lee, Jack Kirby
160 págs. 2 euros

PETER PARKER: SPIDERMAN Nº1
Conway, Buscema
72 páginas. 3,95 euros

grandes del comic

TEX ESPECIAL JOE KUBERT
Nizzi, Kubert
240 páginas. 10 euros

DRÁCULA Nº 18
Varios autores
160 págs. 4,75 euros

CLÁSICOS DEL TERROR DE EC Nº 13
Varios autores
176 págs. 4,75 euros

CLÁSICOS DEL SUSPENSE DE EC Nº 6
Varios autores
144 págs. 4,75 euros

conan

LA ESPADA SALVAJE DE CONAN
2ª ED. Nº 125
Varios autores
64 págs. 2,55 euros

EL REINO SALVAJE DE CONAN 11 a 14
Varios autores
48 páginas.

fanhunter

FANHUNTER: LA BATALLA
DE MONTJUIC Nº2 (de 2)
Cels Piñol
48 páginas. 3 euros

PONENT MON

MARIKO PARADE
Frederic Boilet y Kan Takahama
192 páginas, B/N, 15¤

LA GUERRA DE ALAN VOL. I
Emmanuel Gibert
88 páginas, B/N, 12.5¤

EN LA PRISIÓN
Kazuichi Hanawa
240 páginas, B/N, 18 ¤

EL CAMINANTE
Jirô Taniguchi
150 páginas,. B/N, 12.5 ¤

RECERCA

JACK STAFF # 1
Paul Grist
Prestigio. 56 páginas, color. 5,60 euros.

2020 VISIONS: GANAS DE VIVIR
Jamie Delano, Frank Quitely
Rústica. 72 páginas, color. 7,25 euros.

SUPREME, EL RETORNO (1 DE 5)
Alan Moore, Chris Sprouse y Rick Veitch.
Prestigio. 64 páginas, color, 5,80 euros.

PROBABILIDADES
Olga Carmona Peral y Marcos Prados
Rústica. 56 páginas, blanco y negro, 5,75 euros.

GEI #1: DEBUT
Comic-book. 32 páginas, color 2,50 euros.

SINS ENTIDO

PAMPA 2. LUNA DE PLATA
Jorge Zentner y Carlos Nine
Color, rústica,13'90 euros

ANATOMIA DE UNA HISTORIETA
Sergio Garcia
Color, rústica, 13'90 euros

LOS OJOS DEL BOSQUE
Tom Tirabosco
Color, rústica, 14'90 euros

INREVÉS

NSLM (NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS) 9
100 color y b/n, 16 ¤

DÍA DE MUERTOS EN MÉXICO
Alex Fito
72 págs. Color 14 ¤

AZUL Y CENIZA
Pere Joan
68 págs. Color, 24 ¤

En JOKER COMICS y en JOKER JUEGOS...

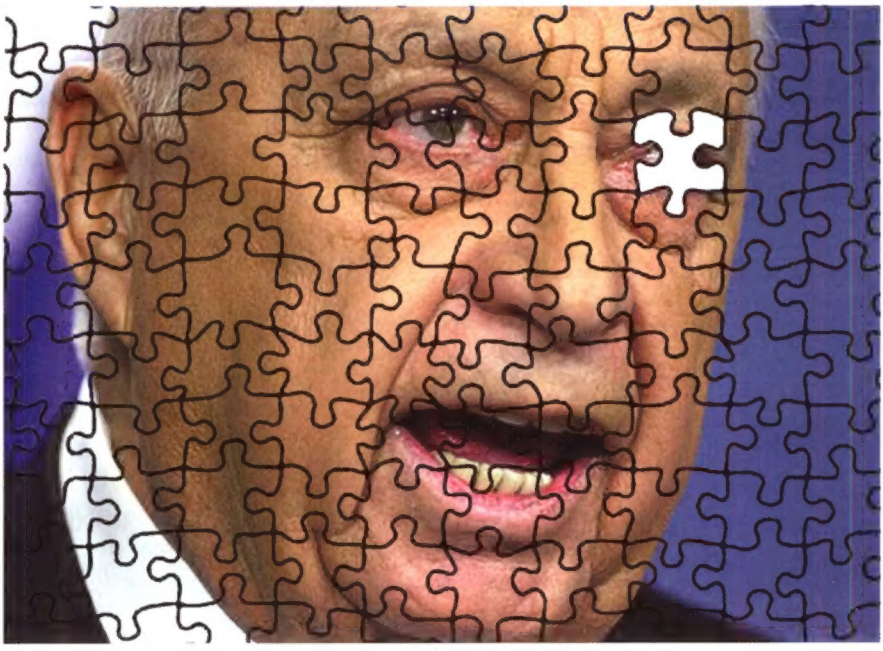
C/ BERTENDONA 2
BILBAO
TFNO: 94 4159127

C/ FDEZ. DEL CAMPO 24
BILBAO
TFNO: 94 4439297

¡¡TE CUENTAN EL FINAL DE LOS TEBEOS SIN DESTRIPÁRTELOS!!

✡ VIDAS EJEMPLARES ✡

Jorge García · Víctor Gómez · Gustavo Rico



Encuentre la pieza que falta y descubra
por qué se ha agravado el conflicto palestino-israelí.

LOS RETRATILADOS

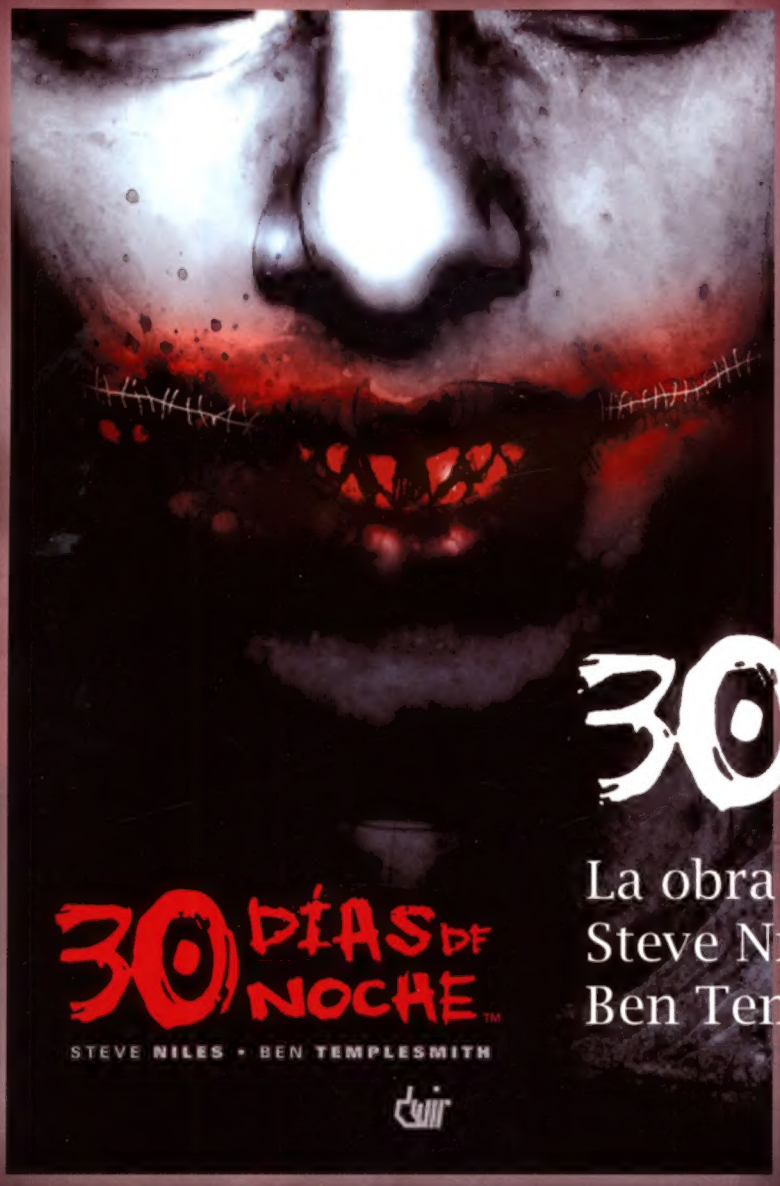
"OBJETIVIDAD SUBJETIVA"

...PIDAS UNA CITA DURANTE LA FERIA PARA ENSEÑAR TUS TRABAJOS, SABIENDO COMO DEBERÍAS SABER QUE, EN ESTOS DÍAS DE TRAJÍN, LOS EDITORES NO SON NADA OBJETIVOS...
¡YA...!

¿QUIERES DECIR QUE POR CULPA DEL ESTRÉS DEL SALÓN DEL CÓMIC NO VAN A SABER VALORAR MI OBRA COMO SE MERECE?
¡YA ESTOY AQUÍ, MATÍAS!!
¡A VER ESOS DIBUJOS!

BERNARDO VERGARA 2004

"Hazte con él. Pero cuidado, léelo con la luz encendida"
- Wizard Magazine



30 DÍAS DE NOCHE

La obra maestra de
Steve Niles y
Ben Templesmith

"Tiene buena parte de la energía pura, incluso brutal, de una gran película de terror de los viejos tiempos"
- Clive Barker

"Oscuro, atmosférico y divertido. No nos extraña que Sam Raimi, el director de Spider-Man, haya comprado los derechos de esta historia"
- Entertainment Weekly

devir

Rambla de Catalunya 117 Pral 2ª
08008 Barcelona -Tel. 932 389 870
spain@devir.net